



**ELSA MARIA DOS  
SANTOS PEREIRA**

**DAVID MACHADO: UM PASSAPORTE PARA O  
SONHO**



**Universidade de Aveiro** Departamento de Línguas e Culturas  
2012

**ELSA MARIA DOS  
SANTOS PEREIRA**

**DAVID MACHADO: UM PASSAPORTE PARA O  
SONHO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Línguas, Literaturas e Culturas, realizada sob a orientação científica da Doutora Ana Margarida Ramos, Professora Auxiliar do Departamento de Línguas e Culturas da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho ao meu marido e à minha filha Sofia, pelo apoio incondicional e pelas palavras de incentivo que me dedicaram continuamente.

## **o júri**

presidente

Professora Doutora Isabel Cristina Saraiva de Assunção Rodrigues Salak  
Professora auxiliar da Universidade de Aveiro

Professora Doutora Sara Raquel Duarte Reis da Silva  
Professora auxiliar do Instituto de Educação da Universidade do Minho (arguente)

Professora Doutora Ana Margarida Corujo Ferreira Lima Ramos  
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro (orientadora)

## **agradecimentos**

Para a realização desta dissertação, vários intervenientes colaboraram direta e indiretamente, os quais merecem o meu reconhecimento e gratidão.

À minha orientadora, Ana Margarida Ramos, pela confiança depositada, pelo tempo dispensado e aconselhamento constante durante todo o percurso e pelas palavras de apoio e incentivo, quando o ânimo parecia esmorecer.

Ao autor, David Machado, que se disponibilizou para qualquer informação que fosse necessária.

Aos ilustradores, Teresa Lima, Margarida Botelho, Paulo Galindro e João M. P, Lemos, que tão prontamente responderam aos e-mails para melhor informarem sobre o trabalho desenvolvido nas narrativas em estudo.

Ao meu amigo Jorge Pinho, pelo seu contributo na área da sua especialização.

À minha grande amiga Inês, pelo difícil caminho que traçamos juntas, trilhando momentos de partilha, de desânimo e incentivo, num trabalho solitário, mas comum em pensamento.

Finalmente, e de modo muito especial, ao meu marido e à minha filha Sofia, pela compreensão, apoio incondicional, incentivo e motivação, imprescindíveis para a realização desta dissertação. Sem eles, este trabalho nunca seria possível.

.

## palavras-chave

Literatura infantojuvenil, conto, David Machado, sonho, ilustração.

## resumo

Esta dissertação tem como principal objetivo uma análise sistemática da obra infanto-juvenil de David Machado, inserida no contexto da literatura portuguesa contemporânea de potencial recetor infantil.

O presente estudo irá contemplar, assim, uma pequena biografia e uma breve contextualização do autor e da obra. Analisar-se-á um *corpus* composto pelas suas cinco obras escritas para a infância, explorando as diferentes categorias da narrativa, salientando os aspetos oníricos que as percorrem e far-se-á, num segundo momento, uma análise crítica das ilustrações que acompanham cada conto.

A partir da análise desse corpus serão retiradas as conclusões que permitirão identificar o sonho como o tema que percorre toda a obra do escritor, uma espécie de passaporte mágico para ultrapassar os limites da existência e as fronteiras da realidade.

Será ainda possível identificar as características e o estilo do autor que constrói argumentos narrativos que combinam, de forma hábil, o universo realista com o maravilhoso, explorando as vertentes da fantasia e da imaginação

**keywords**

Children's literature; short story; David Machado; dream; illustration

**abstract**

This thesis aims at a systematic analysis of children's literature authored by David Machado, in the context of contemporary Portuguese literature for potential children readers.

This study will thus provide a short biography and a brief background of the author and his work. A corpus made up of his five works written for children will be analysed, exploring the different narrative categories, and emphasizing the dreaming aspects that run through them all. Subsequently, a critical analysis of the illustrations that accompany each tale will also be presented.

After the analysis of this corpus, conclusions will be drawn identifying dreaming as the main theme that runs through the entire writer's work, as if it is a magical passport which allows one to go beyond all existence and reality boundaries.

The characteristics and style of the author who builds his narrative arguments so skilfully, combining the realistic with the wonderful universe, and exploring fantasy and imagination facets will also be identified.

## Índice

<b>1. Introdução</b>	3
1.1 Objetivo do estudo	4
1.2 David Machado: percurso e obra	4
<b>2. Literatura para a infância: breves notas</b>	7
<b>3. Análise da Obra Infantil de David Machado</b>	12
3.1 <u>Capítulo I - A Noite Dos Animais Inventados (2006)</u>	12
3.1.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo	12
3.1.2 A linguagem: o poder das palavras	22
3.1.3 A ilustração: o poder das imagens	23
3.2 <u>Capítulo II - Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora (2007)</u>	27
3.2.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo	27
3.2.2 A linguagem: o poder das palavras	40
3.2.3 A ilustração: o poder das imagens	42
3.3 <u>Capítulo III - Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo (2008)</u>	46
3.3.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo	46
3.3.2 A linguagem: o poder das palavras	53
3.3.3 A ilustração: o poder das imagens	55
3.4 <u>Capítulo IV - O Tubarão Na Banheira (2009)</u>	59
3.4.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo	59
3.4.2 A linguagem: o poder das palavras	67
3.4.3 A ilustração: o poder das imagens	69
3.5 <u>Capítulo V - A Mala Assombrada (2011)</u>	75



3.5.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo .....	75
3.5.2 A linguagem: o poder das palavras .....	82
3.5.3 A ilustração: o poder das imagens .....	84
<b>4. Conclusão .....</b>	<b>89</b>
4.1. Enquadramento do autor nas novas tendências da literatura contemporânea de potencial recetor infantil .....	89
4.1.1 Caraterísticas do autor identificadas ao longo da obra .....	89
4.1.2. A linguagem: o poder expressivo da palavra .....	92
4.1.3. A ilustração: um contributo para a leitura .....	93
4.2. Limitações do estudo .....	95
4.3 Sugestões de estudos de aprofundamento do trabalho .....	95
<b>5. Referências bibliográficas .....</b>	<b>96</b>

## 1. Introdução

“Só por causa da imaginação é possível existir nos Homens a fé, o amor, o medo, da mesma forma que, sem imaginação, as grandes conquistas da humanidade não teriam acontecido” (Machado, 2011: 11).

Professora há vinte anos a lecionar no 3º ciclo e secundário, sempre me questionei acerca do facto de os alunos, ainda tão próximos do universo da infância, numa faixa etária que corresponde à pré-adolescência, revelarem um nível de criatividade tão pouco desenvolvido.

A necessidade de conhecer melhor a literatura de potencial recetor infantil, para identificar as suas potencialidades em contexto educativo, adaptada a uma faixa etária diferente daquela com que me deparo no dia a dia, que privilegia o imaginário e pode desenvolver a capacidade criativa da criança, conduziu-me à leitura dos contos de David Machado.

A descoberta deste autor, inserido nas novas tendências da literatura infantil, e o interesse que as narrativas despertaram, pela recriação de situações inusitadas a partir de elementos do real, onde o tema do sonho é uma espécie de passaporte mágico para ultrapassar os limites da existência e as fronteiras da realidade, foram determinantes para a realização deste trabalho.

A literatura para a infância, alvo de uma atenção crescente nos últimos tempos, em resultado de estudos cada vez mais sistemáticos, começa a ser reconhecida como uma produção legitimada, abandonando o estatuto de “literatura menor”, pelo que a opção por realizar um estudo académico neste domínio constitui, a meu ver, uma mais valia nesta área.

Considero pertinente a análise sistemática da obra infantojuvenil, inserida no contexto da literatura portuguesa contemporânea para a infância, uma vez que não existem quaisquer estudos sobre o *corpus* composto pelos cinco contos infantis de David Machado, autor em ascensão, que foi distinguido com dois prémios (Prémio Branquinho da Fonseca, da Fundação Calouste Gulbenkian e do Jornal Expresso, com o conto *A Noite Dos Animais Inventados*, em 2005, obra disponível também em Braille, e o Prémio de Autor SPA/RTP 2010 de melhor livro de Literatura Infantojuvenil, com o livro *O Tubarão Na Banheira*, em 2009).

Pareceu-me, também, de extrema importância o facto de, partindo da análise do *corpus* de textos, poder identificar o estilo e as características da escrita do escritor, cuja adesão do público infantil tem sido tão notória, como comprovam os contactos que o

mesmo tem mantido com escolas e bibliotecas e o número de livros vendidos (*A Noite Dos Animais Inventados* e *O Tubarão Na Banheira* já contam com a 5ª edição, sendo recomendados pelo PNL, destinados à leitura orientada na sala de aula).

A participação de David Machado em projetos internacionais (em 2007, David Machado foi escolhido para representar Portugal no projeto *Scritture Giovani* do *Festivaletteratura*, em Itália) é também representativa do seu valor no panorama nacional e internacional.

### **1.1. Objetivo do estudo**

O presente trabalho visa uma análise sistemática da obra infantojuvenil de David Machado, inserida no contexto da literatura portuguesa contemporânea para a infância.

A opção por realizar um estudo académico neste domínio, propondo o estudo de um autor recente, constitui mais um fator de reconhecimento do escritor e da sua obra, no panorama das novas tendências da literatura contemporânea.

O presente estudo contempla, assim, uma pequena biografia do escritor e uma brevíssima panorâmica com vista à caracterização do fenómeno literário para a infância. Analisar-se-á um *corpus* composto pelas suas cinco obras escritas para a infância, explorando as diferentes categorias da narrativa, salientando os aspetos oníricos que as percorrem e far-se-á, num segundo momento, uma análise das ilustrações que acompanham cada um dos contos analisados.

O estudo dos cinco contos, analisados por data de publicação, pressupõe a análise das categorias da narrativa e será objeto de uma subdivisão em três grandes áreas: a intriga (narrador, personagens, espaço e tempo), a linguagem (o poder das palavras) e a ilustração (o poder das imagens). Serão, igualmente, tidos em conta aspetos como os temas e motivos, mensagem e simbologias mais relevantes, procurando identificar os elementos mais marcantes da escrita do autor em questão.

Por fim, será apresentada uma contextualização do autor e da sua obra infantojuvenil, inserida nas tendências atuais da literatura para a infância, identificando as características mais evidentes.

### **1.2. David Machado: percurso e obra**

“Eu quero contar com a imaginação das crianças para preencher os espaços deixados em branco pela minha própria imaginação porque um livro não sou eu a falar para uma plateia: um livro é um diálogo” (Machado, 2011: 14).

David Machado, nascido a 14 de Junho de 1978, em Lisboa, é um jovem escritor em plena ascensão que assume já um papel de relevo na ficção nacional. É licenciado em Economia pelo Instituto Superior de Economia e Gestão de Lisboa. Após alguns anos a trabalhar com números, afastou-se para se dedicar à escrita a tempo inteiro.

Em 2004 publicou, pela editora Coolbooks, o conto “O Fantástico Verão do Café Lanterna”, inserido no livro *Contos de Verão*. É autor do romance *O Fabuloso Teatro do Gigante*, de 2006, do livro de contos *Histórias Possíveis*, de 2008, ambos publicados pela Editorial Presença e do conto “Atrás do Escuro Está o Mundo Inteiro”, inserido no livro *O Segredo*, publicado pela editora Cavalo de Ferro.

Publicou cinco contos infantis: *A Noite Dos Animais Inventados* (2005, Editorial Presença), que recebeu o prémio Branquinho da Fonseca, da Fundação Calouste Gulbenkian e do Jornal Expresso (atualmente na 5ª edição), *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora* (2007), *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo* (2008), *O Tubarão Na Banheira* (2009), distinguido com o Prémio Autor SPA/RTP 2010 de Melhor Livro Infantojuvenil e Menção Honrosa no Prémio Nacional de Ilustração (atualmente na 5ª edição) e *A Mala Assombrada* (2011), todos publicados pela Editorial Presença.

Escreveu um novo conto para crianças *A Cidade Nas Árvores* que aguarda publicação para o início da primavera de 2013 e que foi lido pela primeira vez em público, pelo autor, em 1 de setembro, no festival “Palavras Andarilhas”, em Beja, como o próprio refere no seu blogue (<http://machado-david.blogspot.pt/>).

Em março de 2011 publicou, pela editora D. Quixote, o romance *Deixem Falar as Pedras*, que foi traduzido para italiano e publicado naquele país em maio de 2012, pela editora Cavalo de Ferro.

Em 2007 foi escolhido para representar Portugal no projeto *Scritture Giovani do Festivalletteratura* (Itália), em colaboração com *The Guardian Hay Festival* (Reino Unido), *Bjørnsonfestivalen Molde og Nettet* (Noruega) e *Internationales Literaturfestival Berlin* (Alemanha), com o conto *A Noite Repetida do Comandante*. Traduziu os livros *O Herói das Mulheres*, de Adolfo Bioy Casares, *Obrigada pelo Lume*, de Mario Benedetti, publicados na Cavalo de Ferro e *Diários de Motocicleta*, de Che Guevara, da editora Objectiva. Publicou, ainda, alguns contos<sup>1</sup> e textos soltos em revistas e blogues.

---

<sup>1</sup> *Meia Concha de Luz* (conto), in DN-Jovem, de 2003; *Thomas, o Gigante das Antilhas* (conto), in DN-Jovem, 2003; *Os Rebuçados de Deus* (conto), in DN-Jovem, de 2003; *Tu Vais, Eu Fico* (conto), in DN-Jovem, de 2003; *O Legado de Avelino* (conto), in Lisboa à Letra, da Câmara Municipal de Lisboa, 2005; *Sonhos de Solidão*, in catálogo da exposição de Fernando Direito; *O Natal Espera* (conto); in Actual Expresso, de dezembro de 2007; *O Leitor* (conto), in catálogo da exposição de Joana Pimentel, de 2008; *Assaltos de Dezembro* (conto), in Actual Expresso, de dezembro de 2008; *A Bisavó Não Vai Pegar Fogo* (conto), in Jornal de Notícias, de agosto de 2010; *O Valor das Palavras* (crónica), in blogtailors.com, de fevereiro de 2010; *O Meu Nome É Gervásio* (conto), in Manga Ancha, de 2010; História de Um Sorriso

Escritor reconhecido no estrangeiro, tem algumas das suas obras traduzidas<sup>2</sup> em diversas línguas.

David Machado orientou, ainda, diversos workshops de escrita de livro infantil, em Lisboa, e deu diversas entrevistas em diferentes órgãos de comunicação social. Participa, com regularidade, em encontros sobre literatura em escolas, bibliotecas e encontros literários. A par do trabalho criativo, o escritor faz com regularidade tradução a partir do castelhano.

---

(conto), in *Revista Egoísta*, de março de 2012; Sem Título, In folha de sala da exposição Contemp, de João Lomelino, de março de 2012; *O Passeio* (conto), in Histórias Daninhas (site de micronarrativas, criado por Guilherme Pires e João Afonso), de março de 2012.

<sup>2</sup> Itália: *O Fabuloso Teatro do Gigante*, Editora Cavalo de Ferro; *Deixem Falar as Pedras*, Editora Cavalo de Ferro; *O Dinheiro ou o Amor* (crónica), in Revista Nuntium; Marrocos: *Histórias Possíveis*, Racines Editions; Islândia: *O Silencioso Mundo de Diamantino* (conto), in Revista Stina; Espanha / Marrocos: *O Meu Nome É Gervásio* (conto), in Manga Ancha.

## **2. Literatura para a infância: breves notas**

A literatura de potencial receção infantil com que nos deparamos em pleno século XXI é fruto de uma grande transformação que pressupõe a própria evolução do conceito de infância e até o progresso historicamente registado da definição de escola.

Durante a Idade Média e o Renascimento, a tradição oral transportava crianças e adultos para uma forma ancestral de entretenimento, os grandes serões das histórias ouvidas de geração em geração e contadas oralmente. Nesta época, dificilmente se faria distinção entre o que era destinado a crianças ou a adultos.

Até ao século XVII e XVIII, pode dizer-se que não há obras especificamente dirigidas a um público infantil. Poder-se-á até dizer que até aqui não havia “infância”, as crianças viviam juntamente com os adultos, sem que lhes fosse dada uma atenção especial, apenas comungavam da vivência do dia a dia e testemunhavam a evolução natural da existência.

Com o aparecimento da tipografia, ainda durante o Renascimento, as narrativas de tradição oral começaram a surgir sob forma impressa, nomeadamente através da literatura de cordel. A produção literária desta época, mesmo a de carácter pedagógico, não era expressamente destinada às crianças. Podem referir-se os romances de cavalaria, as cartilhas e abecedários, os diálogos, os catecismos, os relatos de viagem, os exemplários, as fábulas, a literatura de cordel e a ópera popular de bonifrates.

É apenas no século XVIII que surge uma literatura de feição pedagógica e didáctica destinada aos mais jovens, com a publicação de inúmeras versões de fábulas de Esopo, de cariz moralista, fruto das transformações económicas, sociais e educacionais que se registaram um pouco por toda a Europa.

No século XIX, assiste-se a uma verdadeira génese da literatura para crianças em Portugal, com o intuito de “ajudar a formar o carácter e o intelecto” (Gomes, 1998: 69) da criança, era uma literatura muito ligada à necessidade de escolarização e aos seus objetivos. O livro não era encarado como um instrumento lúdico, mas apenas de educação e instrução. Surgem, assim, inúmeras traduções (continuação da reedição de fábulas), versões e reedições de obras estrangeiras, adaptações e livros de carácter documental, biográfico e mitológico. Até à década de 70 deste século, assiste-se, ainda, à publicação de obras de educação cívica, patriótica, moral e religiosa. Deve ser referida, ainda neste século, a importância da geração de 70 que, não descurando o objetivo de educar e instruir, contribuiu para chamar a atenção para a “especificidade da literatura para crianças e jovens: a importância da ilustração e da qualidade gráfica dos livros, a «conveniência» da leitura graduada por faixa etárias e a necessidade de provocar

emoções e de proporcionar divertimento sem sentimentalismos nem excessos de moralização” (Gomes, 1998: 70). Surgem, ainda neste século, na década de 80, aqueles que são os primeiros clássicos portugueses da literatura para crianças, as primeiras coleções de contos, recontos e versões narrativas de folclore tradicional, as traduções dos contos de Andersen e dos Grimm e a literatura dramática e a poesia.

No início do século XX multiplicam-se as coleções para a infância e a imprensa periódica variada a elas destinada: “É o tempo da literatura infantil republicana e de combate, defensora dos ideais patrióticos de progresso, instrução e trabalho” (Gomes, 1998: 70).

A partir desta época, escritores de renome começam a dedicar uma parte da sua produção à literatura infantil e a ilustração atinge níveis de grande qualidade para a época.

A partir da segunda metade do século XX, coexistem duas correntes na literatura para a infância e juventude: por um lado, uma visão tradicionalista e conservadora do mundo que se revê na defesa de temas nacionais e patrióticos e, por outro lado, a ironia e a crítica que começam a ganhar terreno com o aparecimento de uma “literatura questionadora das realidades sociais” (Gomes, 1998: 70).

A partir da década de 70, as questões da leitura e da literatura infantil são encaradas de forma mais compromissiva pelos responsáveis pela educação que introduzem, nas escolas primárias, o estudo da literatura para a infância.

É já com o final do regime ditatorial português, em 1974, num país, a partir de então, avesso à censura, que se criam condições para o surgimento de novos autores da literatura infantil, mais atentos a temas relacionados com as preocupações que afetam a sociedade contemporânea. O sistema educativo sofre os efeitos positivos da mudança e criam-se condições favoráveis para um maior acesso à cultura, o que trará consequências ao público leitor. O mercado editorial, atento a esta situação, lança novas coleções de literatura infantil e surgem, motivados pela conjuntura política da época, muitos autores que iniciam, nesta época, a sua carreira na área da literatura infantil, a par de outros que continuam a publicar a sua obra. Entre os finais da década de 70 e o início dos anos 90 assiste-se ao chamado “boom da literatura para jovens em Portugal” (Gomes, 1998: 43).

Diversos fatores contribuíram para este desabrochar e potenciar da literatura infantojuvenil: a introdução do estudo da literatura para a infância nas escolas do Magistério Primário, os Prémios de Literatura para Crianças, que homenageiam obras e autores, novos e conceituados, um número crescente de exposições, colóquios e ações

de formação, alguns espaços de divulgação dos livros infantis e a renovação de algumas bibliotecas escolares, acompanhada de uma política de aquisição de livros.

Escrever para crianças e jovens, numa sociedade mais aberta e tolerante, conduziu a uma aproximação gradual a temas mais próximos da realidade, que denotam preocupações relacionadas com a sociedade contemporânea (emergentes nos anos 70 e 80 e recorrentes nas décadas seguintes), como a ecologia, a discriminação, a droga, a doença, os problemas sociais/políticos, a sexualidade, o conflito de gerações, e outros.

Estas novas correntes temáticas não aparecem exclusivamente em Portugal, outros países refletem, também, estas tendências que se afirmam, consolidam e assumem uma importância enorme para a sociedade em geral.

Segundo Ângela Balça, “A literatura de potencial receção infantil, porque não é inocente, mas sim fruto de um autor, de uma época, de uma sociedade, encerra uma responsabilidade formativa, ao nível literário e estético, mas igualmente ao nível social e ético.” (Balça, 2008).

Mais recentemente, nos últimos dez anos, a literatura de potencial receção infantil, “Herdeira das práticas literárias tradicionais, que continua a visitar e a recriar tanto a nível dos géneros como dos temas e motivos” (Ramos, 2010: 117), tem vindo a sofrer um notável crescimento “nunca se editou tanto para crianças e jovens em Portugal” (Ramos, 2010: 117), o que se deve à conjugação de vários fatores de ordem social, pedagógica, cultural e familiar, nomeadamente, o desenvolvimento das tecnologias de impressão e reprodução que permitiram uma grande qualidade visual e gráfica a preços acessíveis e o facto de a leitura para crianças e jovens se ter tornado uma questão política e social fundamental, o que é comprovado pela rede bibliotecas públicas escolares e, até, pela implementação do Plano Nacional de Leitura, desde 2007.

É neste contexto que surgem muitas editoras especializadas na literatura para a infância (Planeta Tangerina, Kalandraka, Trinta por uma Linha, OQO, etc.) que marcam o panorama editorial português da última década e confirmam a apetência do público para este tipo de publicações.

A presença de temas relacionados com preocupações sociais, emergentes no pós 25 de Abril, consolida-se agora e fazem despontar valores sociais e éticos que surgem nos textos de literatura infantil, embora o intuito não seja, agora, ao contrário do passado, exclusivamente pedagógico-didático. Segundo Ângela Balça “apesar dos textos de literatura infantil serem portadores de um potencial formativo, eles não podem nem devem ser objecto de uma instrumentalização ou de uma didactização. Os textos de



literatura infantil são por si só capazes de potenciar uma relação de emoção, entre o texto e a criança leitora” (Balça, 2008).

Assim, a literatura para infância caracteriza-se, hoje, pela continuidade de temas relacionados com a realidade que nos rodeia, problemas ambientais, sociais, multiculturais e políticos.

Segundo Ana Margarida Ramos, a literatura contemporânea de potencial recepção infantil desenvolve-se nos três modos literários, apresentando diferentes temáticas (Ramos, 2010: 117-118), mas caracterizando-se:

- por uma linha de continuidade com a tradição (contos tradicionais de transmissão oral), que se caracterizam pela resolução positiva da intriga e dos conflitos com o restabelecimento da ordem e do equilíbrio. Mantém-se, quer a reescrita da tradição oral, pela divulgação e adaptação dos textos mais antigos, quer pela recriação de universos subversivos e paródicos que desafiam os temas e motivos tradicionais (Ramos, 2011: 9). As narrativas tendem para finais felizes e estruturas fechadas, o que comprova essa continuidade com o tradicional;

- por uma relação de empatia e proximidade com as personagens, em particular com os protagonistas, que são, muitas vezes, crianças ou animais, cuja vivência e comportamento se assemelha ao universo da criança leitora. Há, neste caso, num domínio mais realista, “a recriação de universos próximos dos infantis - casa, família, escola - que promovem o reconhecimento e a identificação dos leitores com os ambientes e situações retratadas” (Ramos, 2011: 9). Mantém-se, também, a temática animal e a recriação da Natureza e de elementos que lhe são inerentes;

- pelo recurso ao maravilhoso e/ou ao fantástico, onde se valoriza a aventura e o mistério que captam o leitor para o desenrolar da intriga. Surgem muitos exemplos da reinvenção do maravilhoso associada à exploração do fantástico, da imaginação e do *nonsense*;

- pela promoção do humor, do cómico e do *nonsense*, onde são desconstruídos estereótipos e ideias feitas, criando um efeito de surpresa no leitor. O recurso ao humor é obtido através da utilização de diversos tipos de cómico;

- pela emergência de temas “fraturantes” (uma das novidades mais recentes) como a sexualidade, a morte, a guerra, o racismo e a xenofobia que surgem associados às questões sociais e culturais dos fenómenos de migração, demonstrando que não existem temas tabu na literatura infantil.

É ainda possível integrar a produção literária infantil nas grandes questões da atualidade que se tornaram grandes inquietações da sociedade contemporânea. As

questões ambientais surgem como uma das grandes preocupações da sociedade portuguesa e são uma temática, presente já desde a década de 70, muito marcante ao longo dos anos 80 e 90 e nos primeiros anos do século XXI. Estas temáticas despertam nas crianças uma consciência ecológica permitindo-lhes perceber o meio onde estão inseridas e a importância que este tem no seu futuro próximo e no das gerações vindouras.

As questões multiculturais são, também, uma preocupação da sociedade atual e promovem na criança a capacidade de se distinguir a si própria relativamente ao outro, de modo a perceber a diferença e a aceitá-la, fomentando o respeito mútuo.

As questões sociais, muito importantes na sociedade atual, permitem a formação de uma consciência humana social capaz de perceber o egoísmo em que vivemos e a falta de tempo para o outro, como, por exemplo, o abandono dos idosos.

As questões políticas, tema recorrente no pós 25 de abril, surgem atualizadas na expressão da liberdade, da democracia, da paz e da união entre povos.

Os autores apostam, muitas vezes, em perspetivas narrativas a partir do ponto de vista infantil, gerando uma espécie de diálogo com o possível leitor, criando empatia e promovendo a reflexão e o questionamento sobre determinados assuntos que deixaram de ser reservados ao mundo dos adultos.

### **3. Análise da Obra Infantil de David Machado**

#### **3.1. Capítulo I - A Noite Dos Animais Inventados (2006)**

“A única ideia que tinha para esse conto era a história que os meus pais me contaram repetidas vezes desde que tenho memória e durante toda a vida, a história que se passou comigo mesmo quando eu tinha dois anos, a história da galinha” (Machado, 2011: 12).

##### **3.1.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo**

Em *A Noite Dos Animais Inventados* (2006), deparamo-nos com uma narrativa onde quatro irmãos, protagonistas de uma aventura noturna, descobrem os poderes da sua imaginação e participam num encontro com vários animais saídos diretamente do seu universo fantasioso.

O título deste conto ilustrado remete, de imediato, para algo que não é real, através do adjetivo “inventados”, que surge associado a um tempo, “noite”, o que traz, também, uma carga adicional de mistério. Fica-se na expectativa de saber se os animais que aqui irão aparecer são animais retirados de um mundo imaginário, com características também elas fantásticas, ou animais que não são palpáveis, mas com características em tudo semelhantes aos que conhecemos na realidade.

O narrador heterodiegético e onisciente revela-nos uma intriga que se desenrola no espaço físico do “quarto”, dura apenas uma noite e gira à volta de quatro irmãos, Jonas, Jeremias, Jaime e Jacinto, que ousam enganar o escuro e o medo a partir das suas camas, elemento simbólico que funciona como o centro sagrado do mistério da vida, que eles, na sua tenra idade, têm curiosidade em desvendar.

Jonas, o mais novo, revela sentir um medo desmedido, “um novelo de medo enredar-se-lhe no estômago”, quando, deitado na sua cama, ao lado dos seus três irmãos, mais velhos, que já dormem, não consegue sossegar os seus medos de criança.

A noite simboliza, aqui, o regressar ao indeterminado, onde se misturam pesadelos e monstros, as ideias negras; é a imagem do inconsciente; é a privação de toda a evidência e apoio psicológico (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 474).

É neste clima de mistério, propiciado pela noite, que Jonas surge, inserido num espaço físico definido, mas que, rapidamente, se deixa levar por um espaço psicológico, muito fértil, que o transporta para um mundo fantasmagórico que o faz temer ser “engolido pelo escuro”. São as imagens negras, os monstros, os pesadelos que bailam no seu inconsciente.

A par deste espaço psicológico fantasmagórico surge um elemento, recorrente ao longo de toda a diegese, que faz a ponte com o real – a manta de retalhos da avó – onde o protagonista tenta ir buscar, inicialmente, algumas forças para combater esse espaço imaginário povoado de medos, quando tapa a cabeça com a manta “à espera que o sono chegasse”.

O manto é o símbolo das metamorfoses por efeito de artifícios humanos e das diversas personalidades que um homem pode assumir; é a retirada para dentro de si mesmo; corresponde à separação do mundo e das suas tentações, é a renúncia aos instintos materiais (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 437).

A manta de retalhos funciona, neste conto, como o símbolo das metamorfoses, onde toda a realidade será transfigurada; é a metáfora do aconchego e da proteção que a avó proporciona, é como um manto onde o protagonista se refugia, à procura de apoio; é a tentativa desesperada de fugir do espaço que lhe provocava “calafrios nas costas” e que o faz desejar pensar em algo que lhe traga algum conforto – “Pensa em coisas boas. Pensa em coisas boas”.

Jonas tenta lutar contra esse mundo emaranhado de medos inexplicáveis e que lhe parece tão real, quando o seu pensamento foge para os “coloridos berlines que tinha guardado no baú” ou para os barcos à vela da história da “Corrida mais louca do Mundo” ou até para a quinta da avó, onde ela está a coser a manta de retalhos e o avô a tirar o leite à vaca; ele vê as galinhas a correrem à sua volta e essa imagem atrai-o de tal forma que decide logo inventar uma galinha, para lhe fazer companhia.

Caraterizado de forma indireta, surge como um rapaz que, ao tentar combater os seus medos, consegue ser inventivo ao ponto de criar uma galinha que sai diretamente do seu “real” imaginário, aquele que habita a sua cabeça e o liga à realidade da quinta e dos avós, para um imaginário real, aquele que ele tira da sua cabeça para passar a habitar o seu quarto, como se tratasse de realidade autêntica.

Assim, propiciado pela atmosfera noturna, a invenção criada e que apenas fazia parte do imaginário de Jonas, salta cá para fora e transforma-se na própria realidade.

Jonas sai da sua zona de proteção, quando destapa a cabeça da manta de retalhos, e consegue ver a galinha ali mesmo à sua frente “usando a madeira da cama como poleiro” e, de imediato, o medo desvanece-se. Ficção e realidade cruzam-se aqui, de tal forma, que é impossível destringir uma da outra – “Parecia tão real que Jonas se aproximou para lhe tocar”, “quando chegou ao pé dela fez uma festa nas suas penas acobreadas. A galinha inventada (...) cacarejou baixinho”.

É neste momento-chave da história, de cruzamento da ficção com a realidade que surge uma outra personagem, Jeremias, o irmão mais velho, que acorda com o cacarejar da galinha inventada pelo irmão mais novo e que se encontra, nesta altura, materializada no quarto.

À semelhança da personagem principal, também Jeremias é caracterizado como imaginativo e é ele que diz ao irmão que, quando não consegue dormir, “não invento galinhas para me fazerem companhia. Invento leopardos”.

Jeremias decide pôr em prática o seu poder imaginativo e também ele se enfia debaixo da manta de retalhos e, quando de lá sai, há “um elegante leopardo inventado na sua cama”.

As duas personagens, unidas enquanto irmãos, revelam, além da afinidade familiar, mais um traço comum, a capacidade inventiva, encontrando-se agora no limiar da fronteira entre o real e o imaginário, partilhando o mesmo espaço.

Assim que o leopardo se lança sobre a galinha e “no meio da confusão de penas e rugidos” há mais duas personagens que surgem, os gémeos, acordadas do seu sono de crianças, mas que logo embarcam no mundo ilusório criado por Jonas e Jeremias, quando também veem a galinha e o leopardo que, nesta altura, já se encontram no quarto.

Os gémeos, Jacinto e Jaime, caracterizados diretamente pelo narrador, como “os mais inventivos dos quatro irmãos”, decidem, depois de se enfiarem debaixo das mantas de retalhos, inventar uma avestruz e um camelo.

Essa união dos quatro irmãos traduz-se em emoções que experimentam em conjunto: eles riem, espantam-se e divertem-se com as situações que criam; discutem entre si, mas acabam sempre em sintonia, quer debaixo da manta de retalhos, quer na viagem pelo mundo imaginário que constroem à sua volta, afastando o medo e varrendo-o para longe do quarto até que os primeiros raios de sol chegam.

Há uma simbiose perfeita entre eles, comungam de várias características e vivem esta transfiguração do real, reflexo do seu universo infantil, partindo sempre da manta de retalhos que a avó cosera, símbolo da proteção que os envolve e os prende ao mundo real e lhes permite, por outro lado, a evasão para o imaginário que criam.

Jonas, caracterizado diretamente pelo narrador como “perdido de espanto com a azáfama” diz aos irmãos que vai acender a luz, porque não sabe da sua galinha, mas logo os gémeos gritam um não, em coro, e inventam centenas de pirilampos “alumiando o quarto”.

A luz e a claridade, que poderiam advir do simples facto de acender a luz, funcionam aqui como elementos que poderiam quebrar o mistério e esbater a ténue linha que divide o sonho e a realidade, opção que, naquele momento, nenhum dos irmãos quer seguir. A confirmar esta relação entre a luz e a realidade, veja-se como o sonho surge diretamente associado à atmosfera noturna e, aos olhos do leitor, apenas vai ser quebrado no final da narrativa, quando já estava a amanhecer e “o pai e a mãe entraram no quarto para os acordar”.

A introdução dos pirilampos, ao acrescentar claridade ao quarto, parece tornar ainda mais visível todo aquele quadro animado já criado, composto por uma panóplia de animais que vão aparecendo sucessivamente aos olhos dos quatro irmãos, ao sabor da imaginação de cada um, numa quase competição frenética entre imaginações, que parece não ter fim.

Jeremias, num acesso de culpa, faz sair da sua imaginação “um gigantesco elefante”, na tentativa de dar descanso à “pobre galinha” de Jonas que tentava, a todo o custo, fugir das investidas do leopardo que ele criara. E é assim que a galinha “voou e foi pousar na tromba do elefante”, enquanto o leopardo “ficou cá em baixo muito quieto a ronronar” porque teve medo dele.

Jonas estava “cada vez mais divertido com a situação” e, num misto de entusiasmo e encanto, põe à prova, novamente, a sua imaginação, e inventa uma tartaruga caracterizada como “robusta e enorme; mastigando em seco”.

Os quatro irmãos estão cada vez mais unidos neste mundo criado em torno de algo tão mágico e aparentemente real para todos eles, uma espécie de imaginário concreto e palpável, tal é a força que o caracteriza.

Aparecem, num passe de “manta de retalhos”, um tigre das savanas que “caminhava de um lado para o outro”, morcegos que “tinham voado para cima do armário”, uma borboleta que “esvoaçava”, um urso que “estava sentado no chão a fazer malabarismo com três ratinhos”, uma vaca que “pastava na alcatifa” ao lado de um camelo, um casal de anafados porcos que “mordiscava os lápis de cera”, um cão que “ladrava”, e um gato que “olha fixamente para os ratos”.

Neste mundo entretanto criado, todos os animais, de espécies e tamanhos diferentes, revelam características próprias da sua natureza, mas que apenas interagem com o meio onde estão inseridos, o quarto. A ordem impera, até que, de repente, surge algo que a vem alterar – o gato saltou para apanhar um rato no ar, o urso assustou-se e largou os três ratinhos, o elefante, que tinha medo dos ratos, desatou aos pulos, provocando um tremor de terra. Os animais mais pequenos, inventados pelos irmãos, as

lagartixas, os bichos-de-conta e as formigas esconderam-se debaixo das camas para não serem pisados, os papagaios começaram aos gritos e a doninha fedorenta lançou o seu mau-cheiro.

Apesar deste caos que, entretanto, se instalara no quarto, os gémeos, alheios a tudo o resto, continuavam a sua aventura inventiva, numa espécie de disputa, e faziam surgir, à vez, uma zebra, um jacaré, um pónei, um rinoceronte, um pavão, uma girafa e um dinossauro, animal inventado por Jaime, quando diz que vai trazer “o melhor animal inventado de todos”.

Surge, nesse momento, um problema que vai alterar um pouco o rumo das invenções e provocar o quase total caos no quarto dos nossos heróis: o “colossal dinossauro” ocupa todo o espaço e os outros animais ficam “apertados uns contra os outros”.

Jaime, depois de alertado por Jeremias, percebe que tem de inverter o passe de mágica, mas, depois de voltar a “meter-se debaixo da manta de retalhos”, percebe que isso já não é possível.

A transfiguração do real é tão perfeita que, uma vez que um animal entrava no pensamento de um dos irmãos e saltava cá para fora, como se tivesse vida, era impossível devolvê-lo à origem e eclipsá-lo do quarto – “imaginei com tanta força que agora ele não se vai embora”.

Mas eis que o mundo real toca o mundo imaginário, quando “os primeiros raios de sol da manhã entraram pela janela do quarto”. Jeremias, o mais velho, lembra que os pais não tardam a entrar no quarto para os acordar e, inevitavelmente, verão aquela “bicharada” toda.”

Perante este problema que mistura real e imaginário sem os destrinçar, como fazendo ambos parte de uma única realidade, Jonas tem uma ideia que ultrapassa as barreiras físicas do espaço “quarto” – inventar uma floresta “para estes bichos inventados viverem”.

Depois de alguma desconfiança inicial, todos percebem que esta é uma tarefa que exige um esforço conjunto. E assim, unidos por uma força invisível, mas que é bem real, a imaginação dos quatro irmãos é posta à prova, mais uma vez, debaixo das mantas de retalhos que a avó cosera.

Rapidamente, provando que o mundo da fantasia não tem limites nem barreiras geográficas, os quatro irmãos magicam “uma floresta inventada que ficava num país inventado num longínquo continente inventado que andava à deriva no meio de um

oceano inventado”. Porém, o problema não estava totalmente solucionado. Era necessário conduzir os animais até à floresta inventada.

Jonas resolve o problema, dizendo aos irmãos que era necessário inventar um comboio que levasse os animais para a floresta. Os gémeos logo disseram que podiam inventar uma estação no quarto, o que seria difícil, segundo Jeremias, uma vez que o dinossauro ocupava todo o espaço. Jonas solucionou o problema, dizendo que, e mais uma vez através da união, poderiam inventar tudo isso dentro do armário. E mal saíram, os quatro, de “dentro das suas mantas de retalhos” lá estava o maquinista à espera que os animais entrassem no comboio, puxados por trelas inventadas pelos irmãos que os conduziam até às carruagens inventadas.

O último animal a subir para o comboio foi a galinha de Jonas, aquela que iniciou toda esta transfiguração do real e que, ao contrário de todos os outros animais, interage com Jonas, uma vez que, logo no início, a galinha parece gostar do “afago” que o seu criador lhe fez, ao cacarejar baixinho e agora, na partida, cacareja animadamente, quando este lhe agradece a companhia.

A galinha é um elemento que surge logo no início do conto e que reconforta Jonas, quando este tenta enganar e afugentar o medo que o envolve como “um novelo”.

Este animal parece ter sido o *leit-motiv* para este conto, tal como refere o autor, David Machado. Reteve-o na memória, talvez fruto das repetidas vezes que os pais lhe contaram a sua própria história: um rapaz de dois anos que inventou uma galinha e que a levava para todo o lado, acompanhando-o como se de um animal de estimação se tratasse (Machado, 2011: 12).

Motivo de preocupação para os pais, este comportamento de alguém que inventa um amigo imaginário, não fosse este uma galinha, animal que pouco interage com o Homem, levou a que, certo dia, antes de entrar no autocarro para ir para a creche, os pais lhe dissessem que deveria abandonar o animal, uma vez que naquele autocarro não entravam animais. E, assim, aquele rapazinho de dois anos abandona o seu amigo no chão da paragem, não sem antes lhe acenar da janela do autocarro, para nunca mais voltar a falar nele (Machado, 2011: 13).

É, talvez, este mesmo animal que salta do imaginário infantil do autor e interage com o pequeno Jonas e que, declaradamente, o ajuda a exorcizar o medo que se lhe enredava no estômago.

Esta história, ao contrário da do “menino de dois anos” que abandona a galinha, tem um final feliz e deixa transparecer uma ideia de união entre irmãos no bem e no mal,



na magia da invenção conjunta e nas discussões, quando tentam atribuir as culpas das situações criadas.

A galinha que, simbolicamente, desempenha um papel importante nas cerimônias iniciáticas e divinatórias, pelo poder que tem de, através do seu sacrifício, permitir a comunicação com os defuntos (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 343-344), revela aqui um papel exorcizador dos medos do protagonista.

A temática animal, tal como em muitas das narrativas para crianças, ocupa um lugar de destaque neste conto, pela quantidade e multiplicidade de animais que surgem aos olhos dos irmãos, num misto de verosimilhança e fantasia.

Este universo animal é talvez uma das vertentes mais produtivas da literatura para a infância, tal como Ana Margarida Ramos refere:

“No imaginário infantil, o universo animal preenche um espaço considerável, suscitando, às vezes em simultâneo, curiosidade, medo atracção e rejeição. Pela sua multiplicidade de formas, tamanhos, aparências, habitats, os animais configuram um mundo repleto de possibilidades, surgindo aos olhos da criança, como extraordinárias ‘máquinas’ insufladas de vida própria.” (Ramos, 2010: 151).

Na literatura para a infância, estas personagens pertencentes ao reino animal surgem, inúmeras vezes, como uma projecção do próprio Homem que se revê e conhece a si próprio através da imagem do animal, ora são animais recriados como um misto de afeto e de admiração, ora são animais que nos evocam lugares da infância, ligados ao mundo rural.

No conto, os irmãos imaginam um sem número de animais, alguns reconhecidos e próximos do ambiente dos quatro rapazes, como, por exemplo, a galinha de Jonas que encontra paralelo com as galinhas que corriam pela quinta dos avós, outros exóticos, de *habitats* distantes, mas que não revelam qualquer perigosidade, porque essas características lhes foram retiradas pelo mesmo imaginário que os produziu. São companheiros da noite, trazem-lhes segurança, funcionam como apoio num momento inicial de fuga ao medo e ao silêncio. São, além disso, personagens de uma narrativa paralela, envolvem-se em perseguições, encontros e desencontros, perante o olhar dos rapazes, deslumbrados com as suas próprias criações.

Estes não são animais humanizados, com características próprias do ser humano, mas estabelecem uma relação de proximidade com as quatro personagens sem que haja interação direta – “a galinha olhava fixamente para o rapaz”, mas antes uma proximidade ao nível psicológico, como se eles ali estivessem apenas com o intuito de afastar fantasmas e medos. Trata-se de procurar trazer do imaginário algo que é familiar e que

preenche o vazio de uma noite sem sono, é, no fim de contas, o desejo de proteção projetado na figura de uma variedade infinita de “bichos” (29 animais diferentes).

O ritmo da narrativa é tão acelerado quanto o ritmo das invenções dos irmãos, e vai aumentando à medida que a ação progride: “Era quase de manhã quando deram conta que tinham perdido o controlo das suas imaginações”. Chega mesmo a tornar-se imparável e apenas culmina com a maior invenção de todas, aquela que ocupa todo o espaço do quarto, o colossal dinossauro: “– O teu dinossauro inventado é muito grande. Ninguém se mexe neste quarto – disse Jeremias. – Tens de o fazer ir embora”.

A partir daqui há um ponto de viragem na ação com a tentativa de proceder ao processo inverso de “desinventar” o que havia sido inventado há instantes.

A narrativa toma outro curso e há um abrandamento do ritmo da ação que procura novas saídas para o desfecho. Era impossível fazer desaparecer toda aquela bicharada de repente, quebrava-se a magia, tornava-se incompreensível aos olhos dos irmãos e até do leitor, que ficaria desiludido.

A ação para com o impasse criado pelo tamanho do dinossauro inventado e surge a discussão entre irmãos que, com o aproximar dos primeiros raios de sol da manhã, temem pela descoberta das suas invenções.

A narrativa ganha novo fôlego quando Jonas revela ter uma nova ideia para dar rumo a todos os animais inventados. E, de novo, surgem outras invenções (uma floresta, um comboio, uma estação de comboios e um maquinista), criadas agora a um ritmo mais lento e com um objetivo bem definido, o de deixar o quarto “arrumado” e liberto de tantas invenções para o despontar de um novo dia, claro, aparentemente sem fantasmas e medos e que traz consigo o desfecho da história.

Está bem patente, ao longo do conto, a união dos quatro irmãos que, juntos, conseguem transpor os limites do espaço físico e imaginar até “uma floresta inventada que ficava num país inventado num longínquo continente inventado que andava à deriva no meio de um oceano inventado”. Tudo isto só é possível, tal como é referido pelos gémeos, “Se inventarmos todos juntos, (...) Sozinhos, talvez não”.

Esta ideia de união é sugerida também pelo número de irmãos, quatro, que levam a cabo este empreendimento de afastarem os medos que lhes povoam a imaginação.

A simbologia do número quatro é muito forte e o seu significado está ligado “ao do quadrado e da cruz. Desde épocas próximas da pré-história que o 4 foi utilizado para significar o sólido, o tangível, o sensível. A sua relação com a cruz fazia dele um símbolo incomparável de plenitude, de universalidade, um símbolo totalizador (...) O quatro

simboliza o terrestre, a totalidade do criado e do revelado. Esta totalidade do criado é ao mesmo tempo a totalidade do perecível” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 554).

Também os irmãos só conseguem manter este mundo de fantasia num clima de mistério criado pela noite, porque se mantêm unidos. Tudo é possível, tudo pode ser criado e revelado, enquanto esse facto perdurar. A força da união fazia deles “senhores dos quatro mares... dos quatro Sóis... das quatro partes do mundo (...) o que pode significar a totalidade do seu poder” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 554), naquele mundo extraído da imaginação de cada um, mas válido para os quatro, como um todo.

Na literatura, o humor é associado à caricatura, à sátira, à ironia, ao paradoxo que se revelam em articulação com os três tipos essenciais de cómico: de linguagem, de caráter e de situação.

Na atual literatura de potencial recepção infantil, o humor revela-se já uma tendência que se destaca. O sentido cómico é explorado fazendo-se uso de várias estratégias a nível semântico, morfossintático e fonético, criando-se um efeito surpresa que desarma o leitor pelo inesperado, pelo ilógico, pelo absurdo, é o quebrar de estereótipos.

Tal como refere Maria José Costa, o predomínio do nonsense funciona, muitas vezes, como o escape à realidade, é uma forma de compensar a realidade dura e crua, tem por isso uma função compensatória. (Costa, 1992: 34)

Neste conto, de David Machado, é bem visível o cómico de situação, quando os quatro protagonistas quebram todas as regras ao criar, num pequeno quarto, uma espécie de jardim zoológico, fazendo coabitar todo o tipo de animais, os da quinta (galinha), os selvagens (tigre) e até os de estimação (gato).

É através de uma pluralidade de estratégias, como o insólito, o absurdo, o contraste real/imaginário e o jogo de palavras, que o cómico de situação é conseguido na perfeição.

O insólito surge quando Jonas decide trazer do seu imaginário uma galinha, um animal que, apesar de estar próximo do Homem e fazer parte da cadeia de alimentação, não interage com ele, não é, pelo menos de forma habitual, um animal de estimação.

Após esta situação inicial, os quatro irmãos continuam o processo de criação anárquico de uma série de animais, que parece infundável, e que se vai sucedendo ao sabor e ao ritmo das suas capacidades imaginativas, criando um enorme zoológico que culmina com a criação do “colossal dinossauro”.

O humor constrói-se, assim, pelo recurso ao absurdo que atinge o clímax quando Jaime pretende proceder à operação inversa à do imaginar, procurando “desinventar” aquilo que inventou.

O cómico também resulta do contraste real/imaginário. Os quatro irmãos inventam um sem número de animais que ocupam o espaço “quarto” como se fossem realmente verdadeiros, de tal forma que, com a invenção do “colossal dinossauro”, a situação torna-se insustentável, uma vez que não há espaço para toda a “bicharada”, que parece ter volume e ocupar espaço físico próprio.

É este imaginário que enche o espaço físico e cuja comicidade reside nesse mesmo contraste real/imaginário e que faz espoletar o desfecho da narrativa através da invenção, por parte dos protagonistas, de novas situações para resolver o dilema criado.

O jogo de palavras, que percorre toda a diegese perspectivada do ponto de vista das crianças, aparece também na repetição do verbo “inventar” que surge flexionado em diferentes pessoas e tempos verbais (“inventei”, “invento”, “inventarem”, “inventarmos”, “inventaram”, “inventássemos”) e também no uso do adjetivo (“galinha inventada”, “bicharada inventada”, “os gémeos eram os mais inventivos”, etc.).

Esta repetição do mesmo vocábulo surge numa espécie de lengalenga e realça o mundo fantasioso do universo infantil, alvo de todas as atenções do narrador, mas perspectivado a partir do ponto de vista da criança. Este universo infantil, inteiramente oposto ao dos adultos, é totalmente vivido pelas crianças protagonistas que conseguem, elas próprias, “deslindar” a situação que constroem, criando mundos novos e soluções para os problemas que resultam das suas criações. O facto de não ser necessária qualquer intervenção dos adultos para a resolução do problema, uma vez atingido o clímax, é sintomático do relevo que o autor dá ao universo infantil, perspectivando, a partir dele, todas as cenas. A autonomia criativa das crianças, capazes de inventar e desinventar novos mundos revela-se central na construção do conto e é apresentada como um “dom” ou qualidade fundamental da existência, aproximando-as da própria ideia de divindade.

O título do conto traz uma carga enigmática muito forte, acentuada pelo uso do vocábulo “noite”, que sugere um clima de mistério, onde tudo pode surgir da escuridão, opondo-se à clareza e luminosidade do dia, onde tudo é visível e fácil de identificar. Esta carga semântica é enfatizada pelo adjetivo “inventados” que facilmente se associa ao inexistente, àquilo que não é real.

Assim, o leitor é conduzido, logo através do título, a um universo maravilhoso, um cenário onírico que terá como pano de fundo “animais inventados”, não reais.

### 3.1.2 A linguagem: o poder das palavras

O narrador faz uso de uma linguagem simples, mas expressiva, pelo uso de inúmeros recursos linguísticos, como o uso da metáfora, da personificação, da hipérbole, da adjetivação e da repetição (já referida anteriormente).

O uso da metáfora e da personificação sugerem, expressivamente, um turbilhão de sentimentos originados pelo terror sentido por Jonas, na escuridão de uma noite em que não consegue dormir:

“o quarto ficou mergulhado na escuridão” (metáfora);

“Sentiu um novelo de medo enredar-se-lhe no estômago e depois subir pelos ossos até chegar ao peito” (metáfora);

“o medo, no seu peito, desfez-se em mil papelinhos de todas as cores”(metáfora);

“tinha estado imóvel debaixo dos lençóis com um novelo de terror atado ao peito” (metáfora);

“para não chamar a atenção das sombras do quarto” (animismo/personificação);

“Os seus olhos dançavam de um lado para o outro” (personificação);

“em todos os cantos as sombras se mexiam” (animismo/personificação);

“ julgou que ia ser engolido pelo escuro” (animismo/personificação);

“Deixou o pensamento vaguear pela quinta” (personificação).

A hiperbolização surge associada às criações dos animais inventados na figura do “colossal dinossauro”, onde o exagero é realçado pelo uso do adjetivo “colossal”; na figura do elefante, “ começou aos pulos de um lado para o outro, provocando um tremor de terra inventado”; e na panóplia de animais inventados ao sabor da imaginação dos quatro irmãos e que acaba por, supostamente, ocupar todo o espaço do quarto: “os animais ficaram apertados uns contra os outros”, “Ninguém se mexe neste quarto ”.

A vivacidade do registo, que aproxima o leitor do cenário onírico criado, é evidenciada pela presença de segmentos em discurso direto, pelas sugestões sensoriais, em particular do âmbito visual e auditivo e pela expressividade de alguns adjetivos.

Há um aparente paradoxo no que diz respeito às sensações visuais, uma vez que toda a narrativa é construída na perspetiva da invenção, algo que não existe na realidade, é apenas uma visão. Assim, tudo o que é visual, é-o aparentemente, já que nada do que aparece como inventado existe. Todavia, as expressões que apontam para o campo visual aproximam o leitor de toda a ação, tornando-a, aos olhos deste, mais real, como se o leitor passasse a ver tudo pelos olhos dos quatro protagonistas e as visse claramente: “viu a galinha”, “os seus olhos amarelos brilhavam”, “ia acender a luz”,

“alumiando o quarto”, “as manchas do felino brilhavam”, “na tentativa de fugir da luz dos pirilampos”, “asa de mil cores”, “olhava fixamente”, “viram aparecer na cama” e “vão ver esta bicharada toda”.

As sensações auditivas também contribuem para esta aproximação do leitor, embora as expressões exemplificativas sejam em menor número: “o silêncio do quarto”, “cacarejou baixinho”, “confusão de penas e rugidos”, “a ronronar”, “ouviu-se um concerto de uivos”, “ladrava” e “algazarra de gritos de alerta”.

A adjetivação expressiva também contribui para uma maior visualização de todos os “bichos” inventados e está associada, sobretudo, às características físicas dos animais: “cabeça pequenina”, “elegante leopardo”, “enorme cabeça”, “gigantesco elefante”, “patas colossais”, corpo esplêndido”, “tartaruga robusta e enorme”, “imponente tigre (...) vigilante e ameaçador”, “anafados porcos”, “pisadelas monumentais”, “doninha fedorenta” e “colossal dinossauro”.

### **3.1.3 A ilustração: o poder das imagens**

A recriação visual do conto requer sempre um diálogo com o texto e exige um enorme trabalho por parte do ilustrador, que tem o poder de criar imagens para além das histórias.

As ilustrações de Teresa Lima, neste conto, são compostas a partir de técnicas mistas de colagem, aquarela e acrílico, conforme a própria referiu, gentilmente, em entrevista por email.

A sua produção ilustrativa, segundo Ana Margarida Ramos, “articula uma linguagem e um estilo particulares com o universo proposto pelos textos que ilustra, sugerindo linhas de força, cristalizando elementos marcantes, acentuando movimentos e possibilidades de leitura” (Ramos, 2008: 254).

A imagem da capa apresenta alguns dos animais referenciados na história, perfeitamente reconhecíveis, mas, ao mesmo tempo, construídos com uma certa surrealidade conferida, como depois se constata através da diegese, pela imaginação dos quatro irmãos que os retiram do seu universo onírico (Ilustração 1).

Na contracapa, quase totalmente a azul-escuro, a fazer lembrar o ambiente noturno onde se desenrola a ação, destacam-se duas pequenas camas dos protagonistas, quase inteiramente cobertas pelas mantas de retalhos da avó, que todos envolve nesse manto de proteção e aconchego. No canto esquerdo, também aparece em destaque a galinha, o animal retirado do imaginário de Jonas e que, posteriormente, vai ser o primeiro de uma panóplia de “bichos” que surgirão no quarto (Ilustração 2).



Ilustrações 1 e 2 – *A Noite dos Animais Inventados*

No interior do livro, o texto icónico ocupa, por vezes, páginas inteiras, recriando espaços físicos aludidos na narrativa, onde a ilustradora consegue, de forma subtil e harmoniosa, diferenciar e hiperbolizar o universo onírico em detrimento do real, sem que essa separação seja rígida e estática (Ilustração 3). Sara Reis da Silva refere a este propósito que “os segmentos visuais de Teresa Lima reforçam também a dimensão onírica da obra e sublinham a harmoniosa tensão entre o factual e o maravilhoso que distingue o relato” (Silva, 2011: 19).

A introdução no domínio do maravilhoso é sugerida através de espaços imaginários, recriados pela ilustradora de forma hábil (Ilustração 3).



Ilustração 3 - *A Noite Dos Animais Inventados*

Percorrem, também, grande parte das páginas deste conto, pequenos detalhes que acompanham o discurso verbal, nomeadamente, alguns dos animais recriados pelos irmãos, embora desprovidos de uma certa conotação com o real o que também se interliga, de forma perfeita, com a mensagem do texto (Ilustrações 4 e 5).

Segundo Ana Margarida Ramos, a opção por formas ondulantes e serpenteadas apontam para a noção de movimento, um dos elementos cruciais na criação da ilustradora (Ramos, 2008: 262).

Assim, fugindo ao carácter estático, as ilustrações parecem ganhar vida pela sugestão de um equilíbrio/desequilíbrio, como se “a imagem fixasse instantes de um movimento constante” (Ramos, 2008: 263) (Ilustração 4).



Ilustração 4 - *A Noite Dos Animais Inventados*

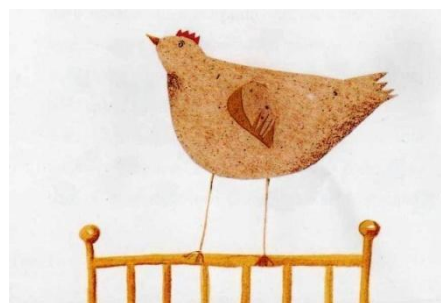


Ilustração 5 - *A Noite Dos Animais Inventados*

Das ilustrações de Teresa Lima, ao invés de uma preocupação com uma representação realista proposta pelos textos, decorre uma sugestão que estimula a criatividade, abrindo portas à imaginação. Repare-se, a este propósito, no facto de ao longo do conto nunca aparecer a figura humana na totalidade, embora sugerida pela inclusão de alguns detalhes, como, por exemplo, o caso das mantas de retalhos (Ilustração 6).

Assim, o ponto de vista fornecido pelas imagens permite a observação de elementos invisíveis, promovendo um olhar mais atento e mais penetrante sobre o real, introduzindo a criança leitora num universo simbólico em que se cruzam afirmações e alusões (Ramos, 2008: 272). As ilustrações pontuam a narrativa, criando momentos de pausa na leitura, completando o texto e acrescentando informações.





Ilustração 6 - *A Noite Dos Animais Inventados*

### **3.2 Capítulo II - Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora (2007)**

“A história dos Comandantes da cama Voadora é sobre a brincadeira e a importância da imaginação na brincadeira. Mas no fundo, o que o livro diz é: brincar é uma coisa muito séria. Porque a imaginação e a brincadeira raramente se libertam completamente da realidade” (Maldonado, 2011: 16).

#### **3.2.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo**

Em *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora* (2007), deparamo-nos com uma narrativa assente em três importantes premissas, quando se quer realizar, com êxito, uma tarefa conjunta: a vontade, a pesquisa e a divisão de trabalho.

O título do conto remete, de imediato, para a “dicotomia fantasia/maravilhoso vs real”, como refere Sara Reis da Silva (Silva, 2011: 20), uma vez que nos revela uma cama voadora que, supostamente, será dominada por quatro comandantes.

O narrador heterodiegético e onisciente revela, inicialmente, um acontecimento que partirá da decisão de quatro amigos de realizarem uma “travessia fabulosa”. Ernesto, Natália, Rufino e Heitor cruzaram o Oceano Atlântico e chegaram ao continente americano, voando em cima da cama de Ernesto.

Logo à partida, o leitor fica informado de que a tarefa, inicialmente definida pelas quatro personagens, será efetivamente consumada. A curiosidade do leitor volta-se, então, para as peripécias, “as complicações” que surgiram para que o objetivo se concretizasse com sucesso.

As personagens que participam nesta “viagem fabulosa” são quatro amigos de oito anos, metaforicamente apelidados de “Comandantes”, caracterizados como determinados, cautelosos, corajosos, aventureiros, concentrados e com vontade de aprender. Vão fazendo progressos à medida que detetam dificuldades e as conseguem ultrapassar.

A missão que se propõem fazer é de grande exigência, mas estes quatro amigos são persistentes e determinados e não desistem perante os obstáculos.

Ernesto destaca-se relativamente às outras personagens: é na sua cama e a partir do quintal da sua casa que ele e os amigos irão fazer aquela viagem. A personagem revela-se, ao longo da diegese, a mais cautelosa, conscienciosa e equilibrada, aquela que nunca se desprende completamente da realidade e que destaca o valor do estudo, como forma de ultrapassar as dificuldades com que se vão deparando: “– Os ventos não se pagam, mas não deixam de ser complicados (...) Temos de estudar tudo sobre os ventos antes de começarmos a travessia”; revela possuir mais conhecimentos do que os

outros: “Ernesto ficou incumbido de traçar num planisfério a rota que deveriam seguir”; “Ernesto (...) fez notar aos outros que estavam a aproximar-se das ancestrais ilhas do Japão”. É também ele que dá conta de muitas das decisões tomadas: “– Queremos descolar aqui para só voltar a aterrar em Nova Iorque”, “Agora vamos dar a volta ao Mundo”; e toma algumas decisões sozinho que são, implicitamente, aceites pelos outros: “– São só cinco e meia (...) Ainda temos tempo até ao jantar. Podemos continuar por mais um bocado”, “Ao consultar de novo o relógio, Ernesto viu que eram já quase sete e que tinham que regressar ao quintal”.

Natália, a única personagem feminina, revela-se um elemento essencial nesta expedição. É ela que possui mais conhecimentos matemáticos, porque é quem faz e refaz as contas aos balões necessários para levar a cabo esta viagem.

A menina é caracterizada pelo narrador como pouco faladora, corajosa e capaz de guardar um segredo, como se guardasse a própria vida: “porque, apesar da pontada de medo que sentiu no peito, se manteve imperturbável no seu silêncio cauteloso e não chamou por ajuda”.

O lado emocional, tendencialmente mais associado ao feminino, a perspicácia e a capacidade organizativa, aparecem em destaque nesta personagem, uma vez que é dela que parte a ideia de convidar o Professor Maior “para aquela extraordinária aventura que ia ter lugar no sábado seguinte”, facto que registou “no bloco que usava para falar com as pessoas”. Além disso, é também ela que, tal como Ernesto, faz algumas sugestões, consideradas pelo narrador como sinal de inteligência e sensatez: “Foi Natália quem sugeriu que na realidade não precisavam de um motor”; “Desta vez sim: a ideia era brilhante e, para além disso, sensata”.

Os outros dois amigos são os irmãos, Heitor e Rufino, que têm uma participação menor na ação, mas não deixam de ser importantes para a concretização daquela aventura a quatro. Eles guardam parte dos balões no quarto, atando-os aos brinquedos e são também eles que ficam encarregados de tratar da logística para a viagem.

Rufino, como participante desta expedição, demonstra ser um aventureiro, mas com preocupações que o ligam ao real, quando sugere que atem a cama de Ernesto à casa com uma corda robusta “como se fosse uma gigantesca âncora”, para que não acontecesse o mesmo que se passara com a bicicleta que se elevou nos ares, depois de lhe terem atado alguns dos balões.

A âncora é “um símbolo de firmeza, de solidez, de tranquilidade (...) Simboliza a parte estável do nosso ser, a que nos permite manter uma calma lucidez perante a vaga de sensações e sentimentos” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 64-65). É esta necessidade

de não perder o contacto com a realidade, apesar da vontade de embarcar nos domínios da imaginação, que prende os quatro amigos ao real, só esta estabilidade possibilita o salto para a quimera e o sonho.

Heitor, por outro lado, é uma espécie de contrabalanço do irmão, Rufino, porque é ele que, a dada altura, corta a corda que os prendia à casa, simbolizando, assim a ascensão, o desejo de subir (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 227) e elevar-se através da capacidade sonhadora e é também ele que, do alto da sua imaginação, através dos seus “potentes e alongados binóculos” colocados “em riste”, dá conta do que avista no horizonte: “Oceano Atlântico à vista”.

O Professor Maior é o adulto que estabelece a ligação com a realidade e aparece, direta e exaustivamente, caracterizado pelo narrador. Esta figura incontornável é de tal forma importante que a ação para, para que o leitor se possa inteirar deste amante de livros “um viajante que procura dedicar-se ao estudo dos sonhos” (Silva, 2011: 20).

Ao Professor são atribuídas várias características físicas e psicológicas, que fazem dele uma figura enigmática com quem o leitor estabelece, desde logo, grande empatia.

O Professor filósofo tinha cabelo branco, olhos azuis, bigode de aventureiro irrequieto, completamente branco e revirado nas pontas, e apenas media um metro e cinquenta.

O porte, o bigode, que traduzia o seu espírito de aventura, e os olhos azuis “incandescentes” aproximam-no das crianças, quer pela estatura, quer pela jovialidade de espírito: “Apesar de parecer muito velho, mantinha uma juventude infinita nos seus olhos azuis”.

A sua indumentária também não é, de todo, deixada ao acaso. Repare-se que ele aparece com uma figura cuidada, apesar da idade avançada: vestia roupão de carmim com cornucópias de fidalgo inglês, tinha uma bengala de marfim, e para participar na grande expedição dos quatro amigos, para a qual é o convidado de honra, recuperou o seu velho traje de viajante, dos tempos da sua juventude (calções de explorador, camisa camuflada, casaco de pele de crocodilo, botas enebadas e chapéu de caçador).

A proximidade entre as gerações mais novas e os mais velhos, muitas vezes conotados com as figuras dos avós, é uma constante em muitos textos da literatura para a infância. De alguma forma, crianças e velhos parecem partilhar um conjunto de características que não escapam ao olhar atento dos escritores. A inocência infantil aproxima-se do desprendimento e da tranquilidade dos mais velhos, transformados muitas vezes em companheiros cúmplices das aventuras dos mais pequenos. Aliás, a obra de David Machado não esquece essa relação próxima entre avós e netos que se

transforma em eixo central da narrativa *O Tubarão Na Banheira*, que analisaremos mais à frente.

Para completar o seu retrato físico, o narrador refere as “andas de pau” que o Professor usava sempre que precisava, que “lhe davam mais um metro de altura” e assim passeava “com o seu andar de cegonha pelo labirinto de salas do palacete”.

As andas permitem, segundo a sua simbologia “identificarmo-nos com as aves pernaltas, e em especial ao grou, ave que na China antiga era considerada um símbolo de imortalidade. Aqueles que são capazes de subir para umas andas (...) podem percorrer em todos os sentidos a terra inteira sem serem detidos pelas montanhas e pelos rios” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 65).

O uso das andas adquire, assim, uma enorme importância, uma vez que, através deste apetrecho, o Professor encarna a imortalidade do saber. Além disso, coloca-se no mesmo patamar das crianças que “São capazes na imaginação de voar” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 65), comunga do seu universo onírico e participa, por isso, na grande viagem que todos fazem na cama voadora de Ernesto, fazendo-se acompanhar das respetivas andas de pau, “colocadas nos pés”, isto é, munido de uma imaginação sem limites.

O Professor Maior, até pela carga semântica associada ao nome, surge como detentor de um saber único, extraordinário, teórico e prático, que se estendia a todas as áreas, uma imensa sabedoria, que, segundo o narrador, era “famosa nos quatro cantos do planeta”.

O seu conhecimento provinha da leitura e do saber experienciado, uma vez que ele era um estudioso, obcecado pelos livros: “dizia-se que tinha lido todos os livros já escritos”, sabia falar de tudo e já “havia dado oito voltas ao mundo”.

A sua sapiência teórica estendia-se das ciências exatas (“balbuciou baixinho uma cantilena de contas e fórmulas”) e à culinária (“melhor receita para fazer mousse de chocolate”) e o seu conhecimento prático contemplava as artes (“sabia (...) tocar violino”) e o desporto (“escalar uma montanha”). Encarnação da figura do humanista do Renascimento e do Homem Sábio, o Professor funciona também como símbolo da sabedoria, uma espécie de biblioteca viva, próxima e divertida, o que resulta numa personagem do particular agrado do universo infantil.

O próprio Professor manifesta um traço do seu caráter, quando revela a sua grande paixão de toda a vida, pela qual acabou por reformar-se e “retirar-se do agitado mundo académico”: o estudo dos “sonhos”.

A dedicação de toda uma vida aos sonhos e o facto de ele próprio ter sido um viajante aproximam-no deste grupo irrequieto e aventureiro e tornam-no o adulto cúmplice e companheiro na aprendizagem e na grande aventura que todos irão realizar.

Destacam-se, ainda, algumas outras personagens, secundárias e figurantes, ao longo da diegese, nomeadamente, o vendedor de balões vestido de palhaço que “costumava passar no bairro às quintas-feiras” e que contribui para a realização da grande missão, através da venda dos “balões cheios com hélio”, fundamentais para que a cama voasse; o senhor Rafael, o mecânico, que interage com as crianças apenas “por detrás da sua máscara de óleo viscoso” e que lhes revela que um motor, peça complexa, levaria muito tempo para ser confeccionado permitindo, assim, que Natália tivesse uma ideia “brilhante” e “sensata”, quando refere que “na realidade não precisavam de um motor”, algo que poderia ser perigoso; os pais do Ernesto, apenas referenciados na primeira e última incursão que os quatro fazem na cama de Ernesto, a partir do quintal da sua casa, que jogavam “às cartas na sala-de-estar, sob o fresco de uma incansável ventoinha presa ao tecto”.

Esta referência aos pais que os releva para o papel de figurantes é, apesar de tudo, importante, porque, embora não participem naquela viagem ao reino de todos os sonhos, integram o núcleo familiar, zelam pela estabilidade necessária de que as crianças necessitam, para que se sintam seguras e possam encetar aquela fuga à realidade que as rodeia, através da imaginação.

O Palacete Verde, para onde o Professor se retirou, depois de se reformar, é um espaço físico muito importante no desenrolar da ação.

Este lugar começa por ser um espaço fechado ao mundo real, com “Todas as paredes (...) forradas com estantes de livros do chão até ao tecto”, onde o Professor se tranca para “procurar nos livros a resposta para aquela que considerava ser a pergunta mais difícil da humanidade: para onde vão os homens quando sonham”, mas logo se abre a um grupo de aventureiros que também procura respostas para os seus sonhos.

Depois de os quatro amigos recorrerem ao Professor Maior “para arranjam manuais sobre vento”, aquele local passou a ser um espaço de partilha de conhecimento, facilitada pelo Professor, que conduz os pequenos heróis aos livros certos e, posteriormente, transforma-se num espaço de cumplicidade e amizade que promove a ajuda de que o Professor vai precisar para descobrir a resposta que tanto procurava.

A cor verde do Palacete pode ser considerada simbólica, mítica até: “O verde é a cor da esperança, da força, da longevidade (...) É a cor da imortalidade, universalmente simbolizada pelos ramos verdes. (...) Benéfico, o verde reveste-se, portanto, de um valor

mítico, que é o (...) dos paraísos verdes dos amores infantis: verde como a juventude eterna prometida aos Eleitos” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 682-683) e albergava, por isso, o Professor Maior, aquele que, apesar de velho, irradiava uma eterna juventude.

Este Palacete, cujo nome evoca a magnificência, escondia um tesouro, um segredo à espera de ser desvendado através da leitura dos livros. Esta era a morada de um soberano, o Professor, era o refúgio das suas riquezas, o lugar dos seus segredos e simbolizava, por isso, poder, fortuna e ciência (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 501).

O palácio era, também, sinónimo de cultura, estudo e erudição, era um “depósito” enorme de livros, que abrigava o Professor, senhor de um saber extraordinário, imortal, alguém que, apesar da sua idade avançada, tinha no olhar uma jovialidade eterna, “uma juventude infinita nos seus olhos”.

Este Palacete Verde, recheado de livros “do chão até ao tecto”, encontra paralelo com a casa dos avós de David Machado: “O meu avô tinha muitos livros. Havia livros em cima das mesas, nas estantes, no banco do carro, dentro de malas, dentro de caixotes (...) Os livros eram um objecto banal, como os bancos ou as canetas. Alguns abríamos, outros não.” (Maldonado, 2011: 17).

Os quatro protagonistas desta história conseguem ir muito além do objetivo inicialmente traçado: “cruzar o Oceano Atlântico e chegar ao continente americano, voando em cima da cama de Ernesto”.

A cama é a peça fundamental para a realização desta expedição, e é, simbolicamente, à semelhança de um leito, o “centro sagrado dos mistérios da vida” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 404), que quatro crianças estão desejosas por desvendar, neste “voo” pelo mundo da fantasia, completando um “desejo de sublimação, de procura de uma harmonia interior” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 700), que anseia pelo desconhecido.

O fator união é sugerido pelo número de amigos, quatro, que, uma vez reunidos, conseguem criar esse mundo de fantasia perfeito, onde tudo é possível através do sonho, e válido para os quatro como um todo. Para tal, contribui o facto de as decisões e o trabalho serem realizados em equipa, pois só assim as proezas seriam concretizadas com sucesso.

O algarismo quatro, como já foi referido, é o símbolo incomparável de plenitude, um símbolo totalizador, que representa a força da união (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 554).

À semelhança do conto *A Noite Dos Animais Inventados*, também estes amigos revelam essa união na força e no poder da amizade, o que realmente fazia deles, nesta

grande viagem, “senhores dos quatro mares... dos quatro Sóis... das quatro partes do mundo...” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 554).

Repare-se como este algarismo é recorrente ao longo da narrativa, simbolizando o poder da força conjunta capaz de impelir o sonho e fazer a imaginação voar tão alto quanto aquela cama comandada pelos quatro pequenos aeronautas.

Assim, a cama de Ernesto estaria suspensa por balões, presos “aos quatro cantos da cama em quatro volumosos e coloridos molhos”. Saliente-se, ainda, o facto de a sabedoria do Professor Maior ser “famosa nos quatro cantos do planeta”.

Este poder da união dos quatro amigos sai reforçado pela idade das crianças, oito anos, o número que simboliza o equilíbrio cósmico e que, até nas crenças africanas é a representação do que é totalizador (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 483).

O oito é também “o número das direcções cardeais, ao que se junta o das direcções intermédias; o número da rosa dos ventos (...) o número oito tem também um valor de mediação (...) entre a Terra e o Céu” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 483).

O oito que, enquanto símbolo matemático (oito deitado), representa o infinito, (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 484) é, neste conto, sinónimo de busca dos quatro cantos do mundo conhecido “cruzar o Oceano Atlântico e chegar ao continente americano” e dos quatro cantos do mundo imaginário “– O Professor já devia saber que enquanto houver tempo o mundo não acaba”.

É a viagem pelos caminhos do infinito que não se esgota no concreto, pelo contrário, abre caminhos através do sonho e do universo onírico criado pelos quatro amigos: “tudo era possível com quatro comandantes de oito anos ao leme de uma cama voadora puxada por balões de hélio”.

O oito, tal como o quatro, é um número que aparece, recorrentemente, ao longo da narrativa: o seu simbolismo está representado através das oito voltas que o Professor Maior tinha dado ao mundo e que eram um dos fatores que lhe conferiam uma enorme sabedoria, famosa nos quatro cantos do planeta. Surge, igualmente, na referência à falta de oito balões, condição essencial para que a volta ao mundo dos quatro amigos fosse possível, uma vez que “agora carregavam o peso extra da comida e dos abrigos e por isso os balões que suportavam a cama não eram suficientes”.

Saliente-se, ainda, o número de balões necessários para que a cama voasse, oitenta e oito, que dividido pelos quatro amigos perfaz vinte e dois balões, número que também é simbólico, uma vez que, segundo a Cabala, ele totaliza as vinte e duas letras que exprimem o universo (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 696). Os protagonistas desta história também procuram abranger a totalidade do universo através da sua imaginação



que ultrapassa a realidade possível “seguiram na direcção da costa americana” e não encontra limites para voar: “voaram em redor da Montanha de Todos os Rios, que era a nascente imaginária de todos os rios do universo”.

Mais tarde, o número de balões é aumentado para noventa e seis, devido à carga extra que têm de carregar, os abrigos e a comida. Mais uma vez, repare-se como este número dividido pelos quatro protagonistas perfaz vinte e quatro, número também simbólico e que parece indicar a dupla harmonia do céu e da terra e que é representativo do equilíbrio harmonioso (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 696, 697), conseguido pela força conjunta destes amigos.

Na última viagem que os quatro amigos fazem com o seu convidado de honra, o Professor Maior, o número de balões, tendo em conta este novo passageiro, aumenta para cento e catorze, que dividido pelos cinco viajantes perfaz 22,8, o que sugere, mais uma vez a simbologia dos mesmos números, já referidos. A repetição insistente destes números não será, por isso, casual ou inocente e corresponde à recriação de uma certa lógica e ordem que sugerem a perfeição da missão desenvolvida.

A busca do infinito e a totalidade do conhecimento é inerente ao Homem e supera os limites do real, no mundo da imaginação. O universo onírico criado pelos protagonistas desta narrativa ultrapassa essas barreiras da realidade e reflete essa busca da totalidade do conhecimento, é a “importância do sonho enquanto força-motriz para a descoberta do mundo” (Silva, 2011: 20).

Ao longo de toda a narrativa, o livro, símbolo do universo, só entregue ao iniciado (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 414), adquire uma enorme importância.

O “velho sábio”, obcecado pelos livros aos quais dedica “todas as horas dos seus dias”, é possuidor de uma enorme quantidade de exemplares e transporta consigo, para o Palacete Verde, os “milhares de volumes que faziam parte da sua biblioteca privada”, com o objetivo de se dedicar ao estudo. Aí se tranca para procurar nos livros a resposta para uma pergunta que considerava a mais difícil da humanidade: “para onde vão os homens quando sonham”.

O conceito de livro aberto de livre acesso, apenas para o Professor que procurava respostas para a sua eterna dúvida, mas que se encontrava “trancado” dentro do Palacete, sugere a ideia de conservação de um segredo que, mesmo descoberto pelo Professor, não seria, aparentemente, divulgado a ninguém.

Porém, assim que as crianças se aperceberam, perante as dificuldades com que se depararam, da necessidade de “estudar tudo sobre os ventos”, recorrem à única pessoa que conheciam que “possuía livros sobre tudo: o Professor Maior”. A partir daqui

o conceito de livro aberto, mas trancado no Palacete, tornou-se elemento de partilha e passou a ser tomado por quem o investiga (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 414).

Assim, o detentor dos segredos tão bem guardados nos livros da sua biblioteca partilhou “manuais sobre vento”, “livros que achava poderem interessar-lhes para o projeto”, “vários volumes da Enciclopédia ilustrada do vento”, “livros sobre o voo das aves, sobre dirigíveis míticos e sobre a complexa ciência aeronáutica”, dando um novo sentido ao saber, agora partilhado e, sobretudo, posto em prática, através da missão dos comandantes. A divulgação do saber e da ciência permitem a melhoria das condições de vida, inspirando as crianças e levando-as a superarem as limitações e a sua própria condição.

Os livros “representaram uma ajuda primordial, sem a qual nunca teriam conseguido sequer atravessar o bairro de uma ponta à outra” e à medida que as crianças, os “iniciados”, vão desvendando os “segredos” dos livros, vão concretizando, com êxito, as várias incursões aéreas que irão permitir a realização do objetivo inicial.

São as “exaustivas leituras” dos quatro amigos favorecidas pelo Professor, que lhes permitem compreender que “não iriam a lado nenhum sem um leme”, “que para a cama se movimentar para o lado que eles queriam, não podiam ter os balões distribuídos em igual número” e que “no meio do ar quente (...) os objectos voadores sobem com maior facilidade”.

Rapidamente perceberam que ainda tinham “muito que aprender” e que, para ultrapassarem dificuldades, a solução estaria sempre “com certeza num livro”.

O guardião da sabedoria passava todos os segredos guardados nos seus livros e que buscava nas paredes do seu Palacete, usando, para isso, as suas andas de pau: “Então virou-se para as crianças e curvou o tronco sobre elas para lhes entregar mais livros”.

Era uma passagem de testemunho aos potenciais guardiões desse tesouro e que se revelou “uma ajuda preciosa”.

Os quatro protagonistas fazem várias incursões aéreas, na tentativa de concretizar o objetivo delineado inicialmente.

O primeiro obstáculo com que se deparam surge muito antes de encetarem a primeira incursão, quando “deixaram de ter espaço” para guardarem todos os balões que tinham comprado e decidiram atar os últimos doze à bicicleta de Ernesto.

Esta solução “revelou-se desastrosa”, inicialmente, porque logo a bicicleta se “elevou no ar, voou por cima das casas do bairro e desapareceu nas nuvens brancas”. Todavia, este percalço serviu para provar que a aventura a que se propunham poderia

ser concretizada com sucesso, porque, apenas uma semana depois, ouviram na rádio que “a bicicleta tinha sido encontrada nos campos dos arredores da cidade, em cima de um celeiro, encostada ao cata-vento que continuava a rodopiar de satisfação”.

Era um plano fantástico aquele que haviam delineado e a bicicleta, que simboliza “a evolução em marcha” desse plano, era a testemunha de que este poderia funcionar, era a prova que, se quiser, “o sonhador *monta* no seu inconsciente e avança pelos seus próprios meios (...) pode contar consigo mesmo e assumir a sua independência. Assume a personalidade que lhe é própria, não estando subordinado a ninguém para ir aonde quiser”(Chevalier e Gheerbrant, 1994: 121).

A bicicleta simboliza a vontade dos quatro amigos que avançam pelos seus próprios meios, assumem a sua independência, e, não estando dependentes de ninguém, podem ir onde quiserem nesta grande aventura que se propõem realizar.

O próprio cata-vento ficara a rodopiar de satisfação, personificando a alegria sentida pela viagem que aquele veículo encetou, puxado pelos doze balões que o fizeram elevar-se no ar, antecipando, de certa forma, o sucesso da viagem dos quatro comandantes.

O facto de a bicicleta se ter elevado no ar puxada por doze balões sugere, simbolicamente, a complexidade de uma aventura posta em marcha pelos quatro amigos, que pressupõe o conhecimento do mundo longínquo, mas tangível, uma vez que o doze é “o número das divisões espaço-temporais. É o produto dos quatro pontos cardeais pelos três planos do mundo. (...) O doze simboliza também o universo na sua complexidade interna. (...) número de acção e não princípio estático (...) é sempre, em definitivo, o número de uma realização” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 272).

Ultrapassada a primeira dificuldade, e depois de reunirem todos os requisitos para realizar a grande travessia, aguardam “um dia luminoso e com vento que lhes permitisse colocar o projeto em acção”. Marcaram, assim, “o primeiro lançamento da cama voadora para o sábado seguinte”.

O vento é um “símbolo de vaidade, de instabilidade, de inconstância. (...) é sinónimo de sopro e, conseqüentemente, do Espírito, do influxo espiritual de origem celeste (...) Na simbologia hindu, o vento (...) é o soberano do domínio subtil, intermediário entre o Céu e a Terra (...) Nas tradições bíblicas, os ventos são o sopro de Deus (...) Os ventos também são instrumentos do poder divino: eles vivificam, castigam, ensinam; são sinais e, como os anjos, portadores de mensagens” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 680).

O vento irá revelar-se, inicialmente, um elemento adjuvante da grande aventura, uma espécie de intermediário entre o Céu e a Terra, apesar de os pequenos aeronautas necessitarem de o estudar, aprofundadamente, para conseguirem ultrapassar aquele que, muitas vezes, também aparece como oponente à grande missão.

Assim, inicialmente, o vento é um fator importante para colocar o projeto em ação, e logo se revela fundamental, quando Natália sugere que, impossibilitados de obterem um motor para a sua cama voadora, têm de ir com o vento, o que era uma ideia brilhante, uma vez que “O vento não só não se pagava como estava ao alcance de toda a gente”.

A necessidade de estudarem tudo sobre os ventos, antes de iniciarem a travessia, conduz os pequenos aventureiros ao Professor Maior e, conseqüentemente, aos seus livros. O próprio Professor alerta-os para a necessidade de os “ventos se mostrarem favoráveis”, para o cumprimento daquele “projecto glorioso”, como se estes fossem instrumentos do poder divino, aos quais deveriam estar atentos, porque os ventos “castigam e ensinam” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 680).

O Professor Maior permite-lhes, assim, o acesso a todo o tipo de manuais sobre os ventos: *As voltas do vento*, *Tipos de vento: da brisa ao tufão*, *Enciclopédia ilustrada do vento*, *Dez passos para controlar o vento*, *Os ventos mais famosos da história*, *Sopros, ventos e ventanias: manual do utilizador*, *Informação essencial sobre vento*, *Tudo sobre o vento*. Os quatro heróis debruçam-se sobre o seu estudo com o objetivo de compreenderem a melhor forma de aproveitar os “ventos bons” e contornar os “ventos maus”.

O vento é “sinónimo de sopro” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 680), tal como a vida e os pequenos heróis aprendem que, todos os dias, surgem obstáculos, há “um vento forte”, “uma ventania endiabrada”, ou “uma tempestade”, capazes de derrubá-los, mas que é necessário enfrentá-los e contorná-los com coragem, mas também há boas surpresas, boas oportunidades que devem ser aproveitadas, tal como “os ventos bons” e “os ventos velozes” que os poderiam levar muito longe, tão longe quanto “os ventos rápidos dos seus pensamentos” os conduziam para lá da imaginação.

O primeiro voo fica marcado para um sábado, às duas horas da tarde, assim como todas as outras incursões que serão sempre no mesmo dia da semana e à mesma hora. O número dois é um “símbolo de oposição, de conflito, de reflexão, este número indica o equilíbrio realizado ou de ameaças latentes. (...) simboliza o dualismo, sobre o qual se apoia qualquer dialética, qualquer esforço, qualquer combate, qualquer movimento, qualquer progresso” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 270).

Estes comandantes da cama voadora procuravam vencer todas as barreiras da imaginação, e preparavam-se para um combate com o desconhecido pleno de ameaças invisíveis. A concretização do objetivo dependia da vontade, do trabalho conjunto e do estudo. Trata-se de um caminho que se percorre pela descoberta, mas que implica esforço, uma vez que todas as “complicações” que surgem vão sendo ultrapassadas, à medida que o conhecimento evolui.

O dia de sábado também não é escolhido ao acaso, uma vez que este dia “comporta uma santificação. Por isso, o sábado significa um tempo consagrado a Deus. (...) O sétimo dia não tem manhã nem tarde; situa-se fora do criado e pertence unicamente à ordem divina: o dia do repouso de Deus não está no tempo, é eterno, (...) O sábado eterno significa o sábado que não tem fim. (...) O repouso é santificado pelo pensamento da criação” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 579).

Os quatro aeronautas situam-se num patamar superior, são “deuses” detentores de um poder de criação que os leva tão longe quanto o pensamento e a imaginação permitem, ultrapassando as barreiras do concreto e conduzindo-os ao “Continente Dourado”, ao “Mar de Uma Onda Só”, à “Floresta Inventada” e à “Montanha de Todos Os Rios”. Os quatro heróis são “deuses” que, num tempo sagrado, descansam do concreto e criam através da imaginação.

O primeiro voo foi concretizado com sucesso e os “quatro companheiros perceberam que o engenho funcionava de verdade”, porém surgia a primeira “complicação” que os levou a procurar ajuda, já que “era impossível controlar a direcção”.

O avanço da expedição estava dependente da resolução desta dificuldade, que só poderia ser ultrapassada com a ajuda do Professor, que os conduz à aprendizagem pela leitura.

Depois de exaustivas leituras, perceberam que os maiores problemas eram a ausência de “um leme que lhes orientasse a navegação” e, também, que não poderiam ter os balões distribuídos de igual forma, para “a cama se movimentar para o lado que eles queriam”. Ultrapassadas estas dificuldades, através do estudo dos vários livros cedidos pelo Professor Maior, “decidiram utilizar como leme um quadro muito feio que o pai da Natália guardava na garagem”.

Repare-se como este obstáculo é ultrapassado através de um elemento retirado do universo real, o quadro, apesar de lhe ser atribuído um uso fora do comum, o que reforça a dimensão humorística do texto.

O surgimento de obstáculos e a sua superação, etapa a etapa, irá acontecer em todas as incursões aéreas que irão fazer, até ao culminar do grande sonho, o sexto e

derradeiro voo, onde os limites da própria imaginação são ultrapassados e os quatro protagonistas e o Professor entram o mundo da imaginação/criação total.

A primeira, a segunda e a sexta incursão foram testemunhadas, pelo Professor, da janela de vigia do seu Palacete Verde e as outras incursões foram relatadas minuciosamente pelos quatro aventureiros, o que revela uma enorme cumplicidade e companheirismo entre os pequenos comandantes e o velho sábio.

À medida que vão adquirindo novos conhecimentos, através das várias leituras exaustivas, os quatro protagonistas realizam incursões mais arriscadas: “No sábado seguinte arriscaram mais (...) Então lançaram-se num voo alucinante de duas horas”.

Mais uma vez, o número dois aparece na narrativa, simbolizando todas as ameaças latentes e o esforço que implicavam todos os progressos que iam conseguindo fazer, face às dificuldades que iam surgindo, à medida que os riscos aumentavam.

Depois de várias incursões aéreas e, superando dificuldades, etapa a etapa, o objetivo inicialmente traçado, “Cruzar o Oceano Atlântico e chegar ao continente americano”, cumpre-se, finalmente, no quinto voo.

O cinco é “sinal de união (...) número também do centro, da harmonia e do equilíbrio (...) símbolo da vontade divina que só pode desejar a ordem e a perfeição. O 5 em relação ao 6 é o microcosmos em relação ao macrocosmos (...) Cinco é o número da Terra. É a soma das quatro regiões cardeais e do centro, o universo manifestado” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 196).

A necessidade de ultrapassar os obstáculos através do estudo e a procura contínua e sistemática de soluções permitiram que o propósito inicialmente definido apenas se concretizasse na quinta incursão, valorizando a importância da preparação e do trabalho, do esforço e do próprio estudo. Os quatro amigos conseguiram atingir o que desejavam, a “perfeição” é o conhecimento do “microcosmos” por oposição ao conhecimento que vão adquirir na sexta incursão, o “macrocosmos”, aquele que vai ultrapassar os limites do concreto.

Os quatro aeronautas fazem um relato minucioso da grande aventura ao Professor Maior e, possuidores de conhecimentos que anteriormente não tinham, revelam-lhe que agora vão “dar a Volta ao Mundo”, o que, mais uma vez, requer mais estudo e trabalho de equipa.

Repare-se como as “complicações” que foram surgindo estão sempre envoltas em “mistério” e só conseguem ser ultrapassadas através da dedicação à leitura, o que implica esforço para os quatro comandantes. Nenhum conhecimento é dado “à priori” pelo Professor, que apenas serve de intermediário entre os aprendizes e o depósito de

conhecimento, os livros. Não é uma aprendizagem passiva, mas ativa. Só é possível atingir o patamar seguinte depois de trabalho e esforço que, sendo conjunto, permite a realização de uma missão tão arriscada.

O sexto e derradeiro voo inclui o Professor Maior, como convidado, e é uma viagem que conduz ao conhecimento total do concreto, a “Volta ao Mundo”.

Esta incursão revela a capacidade de ultrapassar uma série de dificuldades que os quatro comandantes conseguem contornar, é a revelação ao Velho Professor dos conhecimentos adquiridos, enquanto este avalia o “profissionalismo”, o “empenho”, a “perícia”, a “concentração”, a coragem, e o “entusiasmo” dos pequenos heróis. Além disso, constitui a revelação de um mundo desconhecido e que o Professor julgava não existir, além de representar o ultrapassar das barreiras físicas do objetivo, do concreto, e a entrada no mundo da imaginação/criação total.

Esta fabulosa viagem permite ao Professor saber a resposta que tanto procurava, aquela que lhe desvenda que não há limites para a imaginação, sobretudo a das crianças que, “quando sonham, vão dar a volta ao mundo numa cama puxada por balões de todas as cores”.

### 3.2.2 A linguagem: o poder das palavras

A linguagem de toda a narrativa é simples, não obstante o recurso à adjetivação expressiva, sobretudo nas referências à viagem que os quatro heróis empreendem “voando em cima da cama de Ernesto”: “travessia **fabulosa**”, “**extraordinária** proeza”, “projecto **glorioso**”, “voo **alucinante**”, “**pioneiro** voo” e “viagem **fabulosa**”.

Repare-se que o projeto traçado pelos jovens comandantes é caracterizado com o mesmo adjetivo, “fabuloso”, no início e no final da narrativa, embora este adjetivo esteja anteposto a nomes diferentes: “travessia” e “viagem”.

Desta forma, sugere-se que o projeto inicial, “a travessia fabulosa” dos quatro amigos, era “a passagem através de uma grande extensão de terra ou de mar” (Costa e Melo, 1994: 1785), mas, no final da narrativa, o leitor conhece toda a “descrição do que se viu ou aconteceu durante o passeio ou jornada” (Costa e Melo, 1994: 1858); a travessia tornou-se uma viagem cheia de peripécias, uma viagem de descoberta para os quatro heróis e também para o Professor, uma viagem pelos caminhos da imaginação, aquela que conduz o Homem através dos sonhos, onde tudo é possível.

Tal como refere Sara Reis da Silva, há, ao longo de toda a narrativa, “o recurso a um registo marcadamente sensorial e/ou plástico (...) determinante do ponto de vista da adesão do leitor a esta aventura” (Silva, 2011: 20).

Para este registo sensorial, que conduz a uma maior visualização da ação através de sensações visuais, muito contribuem as descrições detalhadas das várias incursões aéreas que os quatro amigos realizam (“começaram por subir o mais alto que foram capazes e avançaram sempre em frente”), dos locais que vão descobrindo (“binóculos em riste, avistava a plenitude azulada do Pacífico”, “avistaram lá em baixo tantos chineses que lhes perderam a conta”, “avistaram as praias extensas”) e do retrato físico do Professor Maior (“vestia roupão carmim com cornucópias”, “ostentava um longo bigode de aventureiro irrequieto, completamente branco e revirado nas pontas”).

As comparações, as metáforas e a imagem (metáfora alargada) também contribuem para uma maior visualização, aproximando a ação do leitor:

“sugeri que a atassem à casa com uma corda robusta como se a casa fosse uma gigantesca âncora” (comparação);

“Um motor é a peça central de qualquer mecanismo, tão complexo como o coração de uma pessoa” (comparação);

“e queriam fazer a travessia do Atlântico assim que o sol comesse a escaldar o céu” (metáfora);

“nos seus olhos azuis incandescentes” (metáfora);

“as ondas alinhadas que vinham explodir na areia” (metáfora);

“passeou com o seu andar de cegonha” (metáfora);

“O vento forte rasava a superfície e formava pequenos carneiros de espuma no pico das ondas” (metáfora);

“a terra encheu-se de branco” (metáfora);

“O quarto de Ernesto era um mar de balões (...) no qual ele acordava a boiar todas as manhãs e dentro do qual mergulhava à noite para ir dormir” (imagem).

A personificação e a animização da natureza são, também, dois dos recursos expressivos mais usados, o que contribui para acentuar a importância da grande expedição, uma vez que revelam alguns objetos e elementos da natureza como adjuvantes (“ao cata-vento que continuava a rodopiar de satisfação”, “sob o fresco de uma incansável ventoinha presa ao tecto”, “a cama avançou destemida”, “conseguiram apanhar os ventos velozes de que Ernesto falara”, “empurrados pelos ventos rápidos dos seus pensamentos”) e outros como oponentes (“Havia uma névoa marinha que ao longe se elevava em coluna negra e que parecia esperar pela chegada deles”, “Com cautela e destreza, contornavam os relâmpagos que partiam os céus negros em cacos”, “souberam fugir à ventania endiabrada que os puxava para o remoinho fatal”).



Ao longo de toda a narrativa, os segmentos em discurso direto são esporádicos e reportam-se, na sua maioria, ao Professor Maior, o adulto que proporciona aos pequenos aventureiros as leituras necessárias para concretizarem a sua vontade, contribuindo para dar credibilidade e verosimilhança ao texto e sublinhando a ideia da importância do sonho enquanto força-motriz para a descoberta do mundo (Silva, 2011: 20).

### **3.2.3 A ilustração: o poder das imagens**

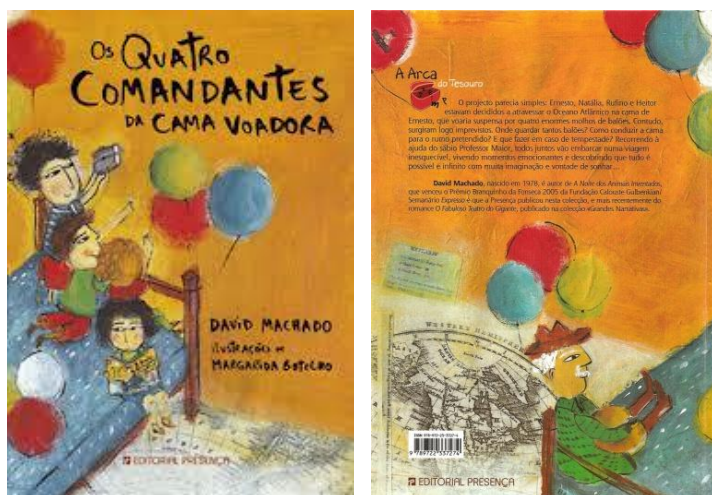
Tal como refere Sara Reis da Silva, “O arranjo gráfico do volume e, muito especialmente, a sua componente pictórica enfatizam algumas das isotopias da narrativa, em particular a viagem e a relevância dos livros” (Silva, 2011: 20).

Margarida Botelho emoldura o texto, tal como refere em entrevista, gentilmente cedida por e-mail, utilizando uma técnica mista (colagem, lápis e tinta), fazendo sobressair alguns elementos, como meios de transporte aéreos, elementos geográficos e livros.

A capa e a contracapa funcionam como um elemento único e estão estritamente relacionadas com o título do conto, deixando antever a concretização da “travessia fabulosa” que os quatro comandantes traçam como objetivo, no início da narrativa. A comprovar esta ideia, veja-se como surge, em grande plano, a cama de Ernesto atada por balões, flutuando sobre o mapa-múndi, comandada por quatro crianças, três que olham o horizonte e uma outra que, sentada, se concentra na leitura de um livro (Ilustrações 1 e 2).

A inclusão do Professor Maior nesta primeira ilustração aguça a curiosidade do pequeno leitor, porque o título apenas refere “quatro comandantes” e na imagem aparece um quinto elemento, o Professor, que surge numa atitude aparentemente passiva, no lado oposto da cama, como que observando o desempenho dos quatro aeronautas e cuja presença confere credibilidade à história (Ilustrações 1 e 2).

Destaca-se, ainda, na contracapa, um pequeno retângulo que pode sugerir a ideia de um bilhete ou de um documento de identificação, elementos, também, alusivos à viagem.



Ilustrações 1 e 2 – Os Quatro Comandantes da Cama Voadora

As guardas iniciais e finais completam-se, permitindo o estabelecimento de uma relação de sentido entre ambas, uma vez que surgem metades do mapa-múndi, referência aos dois hemisférios, que sugerem a viagem dos quatro aeronautas, isto é, a vontade de obter o conhecimento global do mundo concreto. Estas imagens do mapa-múndi a preto e tons quentes, surgem um pouco apagadas, difíceis de ler, o que revela o desgaste do tempo. Um pouco à semelhança da cartografia antiga, as figuras ilustram o sonho de todo o Homem, desde que este se conhece, a vontade de descobrir e ir mais além (Ilustração 3).



Ilustração 3 - Os Quatro Comandantes da Cama Voadora

Nas páginas de créditos, surgem novamente referências à viagem, através da representação de dois “meios de transporte”, o balão e a bicicleta. Este último é de enorme importância, porque aparece na narrativa como um indício revelador do sucesso da viagem (Ilustração 4).



Ilustração 4 - Os Quatro Comandantes da Cama Voadora

A mancha textual é, ao longo de toda a narrativa, emoldurada por uma faixa em tons quentes (amarelo/laranja), os mesmos tons utilizados na capa, contracapa, guardas e páginas de créditos, que podem ser associadas a sensações de adrenalina e rapidamente remetem para a aventura, a descoberta, a grande viagem dos quatro “exploradores”. A presença de uma paleta de cores estável ao longo do volume contribui ainda para a criação de unidade e reforça a coesão do livro do ponto de vista visual e concetual.

Destacam-se elementos relativos à diegese, como o palhaço que surge inicialmente e que, pelo tamanho e pelas cores usadas, capta, imediatamente, a atenção do leitor.

Em certos momentos, as mensagens icónicas recriam o cenário da viagem ou fazem referência ao valor do saber presentificado pelo aparecimento de um ambiente livresco, onde o professor aparece inserido. Há ainda o destaque para a janela de vigia de onde ele observa a performance dos pequenos aventureiros (Ilustração 5).



Ilustração 5 Os Quatro Comandantes da Cama Voadora

Há também, como refere Sara Reis da Silva, o segmento dominado pela descoberta do livro *Sopros Ventos & Ventanias* que reitera o sentido cómico da narrativa,

(Silva, 2011: 20), onde é visível o Professor Maior, nas suas andas, e, em destaque, o livro e um enorme caderno onde aparecem alguns registos manuscritos.

A presença de palavras ou texto verbal, em registo caligráfico ou manuscrito é recorrente ao longo de toda a narrativa, assim como “a disposição dos caracteres de certos segmentos linguísticos a partir de um esquema experimental, visual ou concreto” (Silva, 2011: 20), como, por exemplo, o aparecimento de contas, fórmulas e pequenas anotações.

Destaca-se, ainda, a presença de duas páginas inteiramente preenchidas pela mensagem icónica que dá conta da grande viagem dos quatro aeronautas, que, na cama de Ernesto, sobrevoam a Terra, presentificada pelo mapa-múndi.

A continuação da viagem é aludida pela representação de uma das personagens, Heitor, cujo segmento em discurso direto aparece destacado em letra grande e a negrito, e pela presença dos outros quatro elementos, apenas através de uma parte do corpo, as pernas. Esta presença ausente acentua a cumplicidade de todos na conquista do mundo dos sonhos e a grande incursão no domínio da imaginação (Ilustração 6).

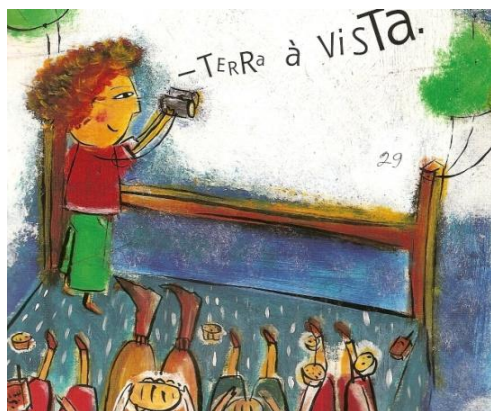


Ilustração 6 - Os Quatro Comandantes da Cama Voadora

É de salientar, ainda, a referência, na última página, ao mundo imaginário que o Professor desconhecia, o Continente Dourado, o Mar de Uma Onda Só e a Floresta Inventada, que remete para a intertextualidade com o conto *A Noite Dos Animais Inventados* (2006), também de David Machado, mas ilustrado por Teresa Lima.

Assim, para o leitor, os imaginários cruzam-se num processo de enriquecimento contínuo.

### **3.3 Capítulo III - Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo (2008)**

*Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo* (2008) “é um conto no qual duas crianças, Simão e Celeste, interagem com homens verdes e vermelhos habitantes que se soltam dos semáforos e que até sabem jogar aos polícias e ladrões” (Silva, 2011: 21).

#### **3.3.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo**

O título do conto pode sugerir, tal como David Machado refere em entrevista, “fenómenos demasiado extraordinários, sobrenaturais ou fantásticos”, se atentarmos à expressão “Homem Verde” (Maldonado, 2011: 16-17).

Todavia, o homem, por ser verde, pode, também, simbolizar a representação do reino vegetal, da própria natureza e assim relacionar-se-á diretamente com a vida ao ar livre, uma vez que “Verde é a cor do reino vegetal a reafirmar-se (...) O verde é a cor da esperança, da força, da longevidade (...) É a cor da imortalidade, universalmente simbolizada pelos ramos verdes” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 682).

O buraco fundo sugere o desconhecido, o oculto, o enigmático “plenamente cheio de todas as potencialidades daquilo que pode preencher ou passar pela sua abertura; é como a espera ou a repentina revelação de uma presença” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 132).

O título abre, assim, tantas perspetivas quantas as que cabem no imaginário de um potencial leitor, ávido de aventuras misteriosas.

O narrador heterodiegético e onisciente apresenta-nos duas personagens, dois irmãos, Celeste e Simão, cúmplices na brincadeira.

Estas personagens são caracterizadas direta e indiretamente e, embora haja muitos elementos em comum, como “o desejo de liberdade, de ar livre, de brincadeiras encenadas relativamente longe de casa e perto da natureza” (Silva, 2011: 21), e o grande entusiasmo pela brincadeira (“os dois irmãos começaram a ficar de novo entusiasmados, porque afinal sempre ia haver brincadeira”, “ansiosos por regressar aos mundos fabulosos de faz-de-conta”), eles demonstram qualidades muito distintas entre si, o que sublinha a sua individualidade.

Celeste é apresentada como uma rapariga com olhos cor de avelã, obstinada, “teimava e teimava e não afastava nem sequer um dedo mindinho”, esperta e perspicaz, “Ela percebeu o seu desconcerto”, autoritária e determinada, tomando sempre o papel de líder “– Podemos ensiná-los a fazer de polícias (...) e depois em jeito de ameaça, acrescentou – Ou então não temos brincadeira”.

Simão, por outro lado, revela algumas características que contrabalançam este caráter mais impetuoso e autoritário da irmã. Apesar de ser um rapaz curioso, “Simão fez a pergunta que já o atormentava há já alguns minutos”, cético relativamente a algumas propostas da irmã, “Simão considerou que Celeste não podia estar a falar a sério”, e argumentativo, “esgotava todos os argumentos para convencer a irmã do que queria”, ele demonstra ser, também, conciliador e menos orgulhoso, “resignou-se, engoliu as palavras terríveis que estavam quase a sair da sua boca e decidiu chegar a um acordo” e acaba por seguir sempre as ideias da irmã, “embora não soubesse para onde iam, Simão correu atrás dela”.

Os dois irmãos são companheiros e cúmplices nas aventuras que recriam num espaço representativo de liberdade, o parque: “mal chegavam da escola, lanchavam, faziam os trabalhos de casa e de seguida voavam para o parque”.

É notória, nesta narrativa, a dicotomia cidade/campo. O espaço urbano é representado pelo local onde os irmãos habitavam (“prédio onde viviam”, “estrada de quatro faixas (...) os automóveis passavam para a esquerda e para a direita”) e o espaço verde é representado pelo parque que ficava do “outro lado de uma larga estrada”.

Este local, para onde os irmãos “voavam” depois dos deveres cumpridos, é um lugar caracterizado como idílico, assemelhando-se a um paraíso, representado como um jardim com uma vegetação luxuriante e espontânea (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 505). De acordo com o texto, é descrito como um “parque de carvalhos enormes e relva luminosa”, possui “caminhos serpenteados” e “densa vegetação”, e permite a observação do “alto frondoso de todas as árvores”, dos “aromáticos canteiros de malmequeres” e da “clareira de carvalhos de copas entrelaçadas”.

Este espaço bucólico e místico era o cenário de todas as brincadeiras, local onde decorriam todas as transformações concebidas no imaginário dos pequenos protagonistas, onde eles “gastavam as horas até ao jantar”.

Em pleno dia, pelo espaço livre que simbolizava, o parque metamorfoseava-se, através do poder da brincadeira, e transfigurava-se “num luxuoso castelo (...) habitado por um conde alemão muito rico” e aí os protagonistas, também eles, encarnavam os seus papéis prediletos, ora de polícia, ora de ladrão, entrando num jogo de faz de conta que durava horas.

A transfiguração do real, reflexo da perspetiva infantil sobre o universo, é vivida pelos dois irmãos de forma tão intensa que podem ser identificados, no processo, dois estádios distintos de imaginação: por um lado, aquele que permite encontrar, no espaço físico do parque, uma personagem inventada, cúmplice da brincadeira (“O Homem Verde

(...) pôs a luminosa cabeça de fora e perguntou-lhes o que queriam”) e, por outro lado, aquele onde eles, com a cumplicidade do Homem Verde inventado, recriam brincadeiras sem fim num espaço psicológico completamente diferente (“aos poucos o parque transformou-se num luxuoso castelo”, “viu o polícia levar o outro ladrão para a prisão inventada”, “E foi nesse encanto que os dois polícias, Simão e Celeste, passaram a tarde inteira a correr atrás do ladrão”).

Estes dois patamares de evasão onírica estão bem patentes, quando, imaginando que o Homem Verde desaparecera do “mundo imaginado de perigos e aventuras”, os dois irmãos acreditam que “O Homem Verde tinha caído para fora da brincadeira” e quando o procuram pelo parque e tentam usar o “feitiço para ver através das coisas sólidas” percebem que fora da brincadeira, todas as suas invenções eram inúteis”, pois “no mundo de verdade, as leis eram outras”.

Repare-se que há uma fusão, uma espécie de osmose, entre realidade e fantasia como se uma penetrasse a outra e se confundissem ambas, de tal forma que as crianças, não destringendo o real do sonho, recorrem aos adultos, inclusivamente aos pais, para os ajudarem, uma vez “que lhes pareceu impossível que eles os dois sozinhos, algum dia fossem capazes de encontrar o Homem Verde”.

É ainda de referir que, neste jogo de faz de conta, no qual Simão e Celeste viviam o papel de polícias e o Homem Verde encarnava a figura do ladrão, surge uma breve narrativa encaixada, que nos dá conta de “moedas de ouro”, “uma águia de diamantes à prova de balas”, “uma porta de chocolate que derretia”, “uma poção mágica feita de sonhos velhos”, tudo o que “dentro da brincadeira” era possível imaginar num jogo de polícias e ladrões.

“O jogo é fundamentalmente um símbolo de luta (...) Como a vida real, mas num quadro previamente determinado, o jogo associa as noções de *totalidade*, *de regra* e *de liberdade*. As diversas combinações do jogo são outros tantos *modelos* da vida real, pessoal e social” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 386).

As aventuras fantásticas vividas eram palco de lutas entre dois eixos, o bem e o mal, e os dois irmãos, ao longo da brincadeira, experimentavam as noções de regra e liberdade, de cumprimento e violação, alternando, entre si, os papéis desempenhados (polícia/ladrão, pirata/corsário, índio/cowboy, tubarão/baleia, astronauta/monstro espacial, cavaleiro branco/cavaleiro negro, mago/bruxa).

A vontade de os irmãos encarnarem apenas um dos eixos simbólicos do binómio bem/mal deixou de ser facilitador do jogo e a brincadeira tornou-se, assim, impossível,

uma vez que era necessário uma terceira personagem e “àquela hora o parque estava ainda deserto (...) os outros rapazes e raparigas apareciam sempre mais tarde”.

A necessidade de continuar o jogo fez surgir, diretamente do imaginário de Celeste, novas personagens, aquelas que se encontravam no limiar do espaço urbano e do espaço campestre e permitiam a passagem de um mundo para o outro, como acontece com os homens do semáforo.

O universo real cruza-se com o imaginário porque, tal como David Machado refere em entrevista, “Para passar para o mundo da fantasia é mais interessante o prosaico que o sobrenatural” (Maldonado, 2011: 17).

Neste cruzamento entre a realidade e a fantasia, Celeste, ávida de aventuras, faz saltar do semáforo um homem verde, que, ao deixar de cumprir a sua verdadeira tarefa, deixava o mundo real num grande alvoroço: “senhoras com as compras do supermercado e senhores com o jornal debaixo do braço (...) lançavam pragas na direcção do semáforo e punham-se a andar até ao quarteirão seguinte”.

O Homem Verde representa, pela sua cor, um sinal de anuência (permissão) das aventuras (“O Homem Verde, com um enorme sorriso, não precisou de pensar duas vezes antes de aceitar”) e, assim, integra, também ele, a convite dos irmãos, este rol de aventuras fantasiosas, criando expectativas no leitor relativamente ao desenrolar das peripécias seguintes.

Esta personagem também carrega uma carga simbólica muito forte que pode estar associada ao espaço onde se desenrola a ação, o parque, uma vez que o verde “é a cor do reino vegetal a reafirmar-se (...) é o despertar das águas primordiais, verde é o despertar da vida (...) é a cor da esperança, da força, da longevidade” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 682).

Assim, o desaparecimento desta personagem, a dada altura do desenrolar da intriga, pode sugerir uma preocupação ambiental implícita e, num caminho de aventuras imaginadas proposto pelos protagonistas, sem o Homem Verde, o parque surgia à volta dos heróis como “sombrio” e “real”.

Esta personagem é caracterizada, direta e indiretamente, de forma positiva, possuindo qualidades como um “enorme sorriso”, “voz elétrica e verde”, revelando-se “vivo e brilhante”, e estando sempre pronta a participar na aventura (“as suas pernas verdes parecem estar sempre prontas a caminhar”). É ainda descrita como sendo forte e segura de si (“agarrou-se ao poste do semáforo com um abraço forte e verde e deslizou até à calçada”), e cordial e esperta (“pediu desculpa aos dois irmãos”, “conseguiu sempre evitar ser apanhado pelos polícias”).



O Homem Verde, à semelhança das crianças que regressavam sempre à brincadeira, dia após dia, depois de cumprirem as suas tarefas (ir à escola, fazer os trabalhos de casa, lanchar), também voltava repetidamente à aventura. As crianças recuperavam dormindo e regressavam mais vivas que nunca e o Homem Verde voltava mais verde, depois de readquirir a luz que ia perdendo ao longo da brincadeira: “precisava de regressar ao semáforo para carregar energia”.

A necessidade de o Homem Verde “regressar ao semáforo para carregar energia” está diretamente associada à diminuição da luz do dia, um alerta para que os irmãos voltassem para casa: “Regressava a correr para a sua casa no alto do semáforo (...) quando a própria tarde começava a escurecer”.

Repare-se, ainda, na simbologia do adjetivo “verde” em expressões como “abraço verde”, “promessa verde”, “eco verde”, “grito verde” e “sorriso verde”, que transporta toda a força do reino vegetal através da personagem, Homem Verde, e que traz às crianças a alegria simples e espontânea das brincadeiras da sua meninice, num espaço de comunhão com a natureza.

Uma outra personagem, o Homem Vermelho do semáforo, é também convidada a entrar nas brincadeiras dos dois irmãos, mas recusa o convite.

Esta personagem, pela sua cor, representa a proibição, o que não se coaduna com a brincadeira representativa de regra e liberdade, porque “o vermelho escuro (...) alerta, retém, incita à vigilância e, no limite, inquieta: é o vermelho dos semáforos, a lâmpada vermelha proibindo a entrada de um estúdio de cinema ou de rádio, dum bloco operatório, etc.” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 686).

Pelo seu simbolismo, o Homem Vermelho não pode ser, e não é, cúmplice da brincadeira e, por isso, é caracterizado como “rabugento e preguiçoso”, sempre de “mau humor” e cuja única ocupação é “dizer às pessoas quando não podem atravessar a estrada” e “ficar muito quieto no seu lugar a ver os carros”.

Outras personagens secundárias participam na ação e atribuem verosimilhança à diegese, todas elas inseridas no espaço verde, um parque igual a tantos outros: o senhor Malaquias, guarda do parque; o senhor Maurício, vendedor de jornais; a senhora Amélia, vendedora de castanhas; o senhor Coelho, varredor; e o senhor Bonfim, que dava restos de pão aos pombos.

O pai e mãe também fazem parte desta história, são o núcleo familiar imprescindível para credibilizar toda a diegese, sem eles não haveria o cumprimento das tarefas e, talvez, os dois irmãos se perdessem nas brincadeiras e não regressassem ao real. A sua presença é a âncora que prende as crianças à realidade e permite, por outro

lado, a ilusão e a metamorfose dessa mesma realidade, sem que elas se percam desconhecendo o caminho de regresso.

Repare-se que, no universo familiar, são recriados contextos e situações próximos dos vivenciados pelos leitores (“Simão e Celeste chegavam da escola, lanchavam, faziam os trabalhos de casa”), o que promove a identificação dos recetores com o universo da narrativa, o seu reconhecimento e a respetiva adesão da criança leitora (Ramos, 2007: 60).

É a todos estes adultos que as crianças recorrem para pedirem ajuda nas buscas, quando o Homem Verde desaparece e “um medo gelado e cinzento” atravessa “o coração de cada um dos irmãos”.

A atuação destes adultos perante a situação era previsível e, assim, todos demonstram incredulidade perante a história do Homem Verde desaparecido. Até os pais “acharam que eles tinham sonhado com o luminoso Homem Verde a brincar no parque”.

Repare-se como nenhum adulto participa no mundo do faz de conta, já que parece vedada aos “grandes” esta capacidade de transfiguração do real, esta habilidade imaginativa que se atreve a inventar mil e uma histórias e a participar delas como se estivessem, de facto, a acontecer.

Esta não adesão dos adultos à capacidade inventiva dos protagonistas cria uma certa cumplicidade com a criança leitora, que se identifica com os dois irmãos.

Há, ainda, um conjunto de personagens que funcionam como um todo, os outros Homens Verdes, a quem os irmãos recorrem, por iniciativa de Celeste, para “uma mega-operação de resgate que deixou metade da cidade de pernas para o ar”, na tentativa de encontrar o Homem Verde desaparecido. Esta personagem coletiva simboliza a força de um grupo que, só atuando em consonância e para um mesmo propósito, consegue atingir o fim em vista. Os Homens Verdes são cooperativos e, coletivamente, são a prova de que a união faz a força: “todos os Homens Verdes desceram dos seus semáforos para ajudar”, “os dois seguidos por uma multidão de luminosos Homens Verdes”. A personagem coletiva atravessa o espaço “parque”, onde o mistério da fantasia operava, e, ultrapassando barreiras invisíveis, “revolveram ruas, becos, e avenidas à procura do Homem desaparecido”. O espaço de mistério e ilusão alarga-se a toda a cidade deixando-a “suspensa naquele instante mágico”.

Há um crescendo da ação, ao longo da diegese, à medida que as peripécias se desenrolam e a imaginação toma conta dos protagonistas, mas o revés que esta sofre com o desaparecimento do Homem Verde vem desestabilizar o equilíbrio e introduzir a necessidade de resolver este dilema.

A personagem coletiva vem, assim, precipitar o desfecho da narrativa, quando, num esforço conjunto com as crianças protagonistas, e, depois seguir a hipótese que, segundo Celeste, “talvez estivesse certa”, conseguiram encontrar o Homem Verde no “velho poço abandonado” que ficava no “canto norte do parque”.

O poço está diretamente associado ao buraco fundo, que permite, pela sua simbologia, “a espera ou a repentina revelação de uma presença” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 132).

Lá caíra o Homem Verde, símbolo do “reino vegetal” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 682), para o interior de um lugar que se situava na zona norte do parque, “lugar do infortúnio” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 475), numa “clareira de carvalhos de copas entrelaçadas”. “O poço reveste-se de um caráter sagrado em todas as tradições: realiza como que uma síntese das três ordens cósmicas: céu, terra, infernos; dos três elementos: a água, a terra e o ar; é um meio vital de comunicação” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 532).

Com o desaparecimento do Homem Verde, a brincadeira deixa de ser possível, desfaz-se a ordem necessária à capacidade imaginativa e, na ausência da perfeição, que só acontecia na presença das três personagens, o parque surgia “à volta deles, sombrio e tão real que provocou uma tristeza fina no peito de Celeste e Simão”.

Num “esforço olímpico”, junto ao símbolo de força e longevidade que é o carvalho, (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 165), os Homens Verdes “dando as mãos uns aos outros começaram a formar um luminoso cordão”, símbolo de união, permitindo que o Homem Verde fosse içado, tornando-se, assim “escada de salvação ligando os três estádios do mundo” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 532).

“O três é, universalmente, um número fundamental. Exprime uma ordem intelectual e espiritual, em Deus, no cosmos ou no homem (...) É, aliás, para os Cristãos, a perfeição da Unidade divina: Deus é Um em três Pessoas” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 654).

Repare-se como o número três também é simbolicamente importante na referência às brincadeiras que, durante três dias, decorreram sem nenhum imprevisto, numa união e cumplicidade perfeita entre irmãos, mas que acabam por ser interrompidas por um elemento perturbador, ao quarto dia, quando ambos desejam encarnar o mesmo papel (“Ao quarto dia (...) era a vez de Simão ser de novo o ladrão, mas a verdade é que Celeste não estava com vontade de ser o polícia e queria também ser o ladrão”).

O desfecho da narrativa é um momento de alívio e alegria para todos: “a vida na cidade pôde finalmente seguir o seu ritmo habitual”, uma vez que os Homens Verdes

voltaram para os seus “alvéolos nos semáforos” e Celeste, Simão e o Homem Verde ficaram radiantes, porque a brincadeira “voltaria no dia seguinte” “à mesma hora de sempre”.

A narrativa aberta potencia um convite implícito ao leitor para novas aventuras, quem sabe, imaginadas por ele próprio: “voltaria no dia seguinte, à mesma hora de sempre, para brincarem aos caçadores e aos leões”.

Com uma intriga estimulante, o narrador heterodiegético traz o leitor à história e convida-o, desde logo, a participar, propondo-lhe a identificação com as personagens e com a intriga, levando-o a tomar o partido dos protagonistas: “Bom, toda a gente que já brincou aos polícias e ladrões sabe que não é possível existirem dois ladrões e nenhum polícia”.

### **3.3.2 A linguagem: o poder das palavras**

O vocabulário simples, mas nem por isso fácil, carregado de simbolismo, é povoado de inúmeros recursos expressivos que contribuem para uma linguagem extremamente expressiva e rica do ponto de vista semântico.

As metáforas exprimem a importância do onírico e do poder de evasão pela capacidade imaginativa dos heróis:

“Foi uma perseguição de perder o fôlego, através dos bosques sombrios que rodeavam o castelo das suas imaginações”;

“o parque voltou a ser (...) a ponte suspensa no desfiladeiro de sonho”;

“uma poção mágica feita de sonhos”;

“o Homem Verde tinha caído para fora da brincadeira”;

“de súbito, um Homem Verde acendeu-se no seu pensamento”;

“uma mega-operação (...) que deixou metade da cidade de pernas para o ar”;

“a cidade ficou como que suspensa naquele instante mágico”;

“os habitantes da cidade ficaram presos nos passeios dos quarteirões”.

As comparações contribuem para a expressividade comunicativa que aproxima o leitor da personagem, potenciando uma maior visualização da intriga e revelam uma mestria inigualável na arte de vivificar o discurso:

“as palavras de Celeste esvoaçaram em volta deles como moscardos”;

“estava sempre todo iluminado, como se fosse um candeeiro andante com a forma de um homem verde”;

“A luz que o Homem Verde irradiava era (...) como um candeeiro com a lâmpada à beira de se fundir”;

“as horas passavam como comboios de alta velocidade”;  
“no mundo de verdade as leis (...) eram tão pesadas como rochas da montanha”;  
“cujo buraco era tão escuro como se fosse uma noite perpétua”;  
“de súbito um homem verde acendeu-se no seu pensamento como uma ideia luminosa”;  
“cada quarteirão era como se fosse uma ilha”.

A presença de inúmeras hipálages e sinestesias contribui também para uma valorização da natureza, pela fusão do adjetivo “verde” (sensação visual) com outras sensações e uma maior partilha das emoções e sentimentos com o leitor, revelando uma forte carga emotiva, o que provoca uma maior adesão à intriga:

“um abraço forte e verde” (hipálage e sinestesia);  
“despediu-se com a promessa verde” (hipálage);  
“ouviu-se o eco verde da voz do último Homem Verde” (hipálage e sinestesia);  
“o seu grito verde subiu pelo poço” (hipálage e sinestesia);  
“despediu-se com um sorriso verde” (hipálage);  
“um medo gelado e cinzento atravessou o coração de cada um dos irmãos” (hipálage e sinestesia);  
“o parque (...) provocou uma tristeza fina no peito de Celeste e Simão” (sinestesia).

As personificações e hipérboles contribuem igualmente para uma maior visualização da ação e sublinham algumas das dificuldades sentidas num determinado contexto:

“este era um daqueles assuntos teimosos que batem o pé com força na terra” (personificação);  
“a tarde começou a morrer” (personificação);  
“as estradas eram rios de carros” (hipérbole);  
“fizeram um esforço olímpico para os içarem” (hipérbole);

A construção da diegese passa, ainda, pela repetição paralelística da expressão verbal “brincaram” (“**brincaram** aos piratas e aos corsários, **brincaram** aos índios e aos cowboys, **brincaram**...”), o que traduz um ritmo acelerado da intriga, evidenciando o veio temático desta narrativa, a brincadeira que transporta os protagonistas para um espaço de evasão dominado pela imaginação e enfatiza o desejo de repetir e recriar esse mundo.

A vivacidade e expressividade do registo são sublinhadas pela presença de alguns segmentos em discurso direto que se reportam, na sua maioria, aos dois irmãos,

reforçando a cumplicidade existente entre os dois protagonistas e evidenciando a importância da capacidade de sonhar: “– Podemos ensiná-los a fazer de polícias”, “– Está bem. Vamos perguntar-lhes se aceitam”.

### 3.3.3 A ilustração: o poder das imagens

As ilustrações de Carla Pott são “cromaticamente fortes e distintas também pela sua especial volumetria e/ou pelo arredondado das formas” (Silva, 2011: 21), onde ressalta a predominância da cor verde, referência simbólica à natureza, “a cor do reino vegetal a reafirmar-se” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 682), espaço físico importante no desenrolar da ação.

A capa e a contracapa do volume repetem visualmente uma das páginas duplas do interior do conto, onde se destaca o carvalho, a árvore de copas entrelaçadas referida ao longo da narrativa e cujas raízes parecem irromper da terra, simbolizando a longevidade da natureza (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 165).

A árvore aparece recriada em duas perspectivas diferentes: na capa (Ilustração 1), destacam-se duas crianças, que espreitam, de olhos bem abertos, para o que as rodeia, agarradas ao tronco, numa atitude de admiração associada à procura do Homem Verde; e na contracapa (Ilustração 2), é possível observar que a distribuição de pequenos Homens Verdes pelo tronco da árvore resulta na simulação de movimento que enfatiza o luminoso cordão de homens verdes que, pela sua força e união, conseguirá trazer de volta a personagem que caíra no buraco muito fundo.

Esta articulação entre a capa e a contracapa deixa antever um espaço de comunhão com a natureza onde se destacam as duas personagens heróis que deixam, desde logo, transparecer as suas emoções (Ilustrações 1 e 2).

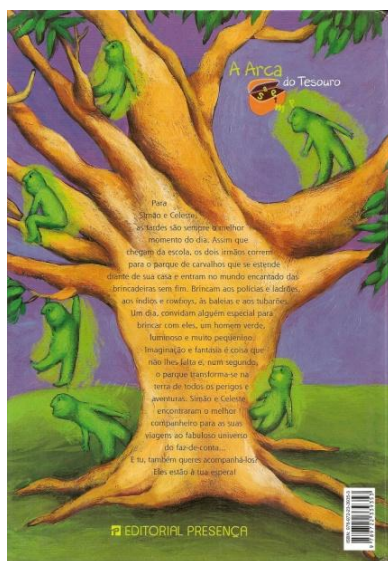
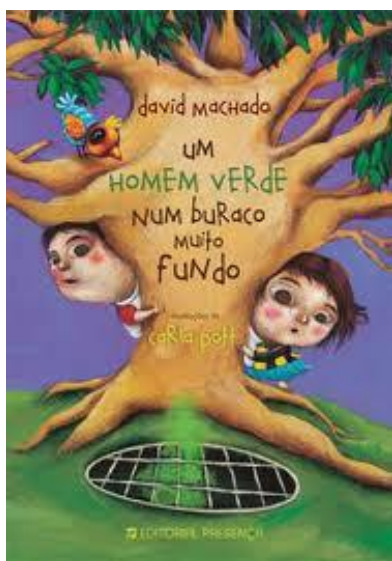


Ilustração 1 e 2 – *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*

A vertente icónica é, desde logo, anunciada nas guardas iniciais e finais, “espaço do livro com aparência de esquisso ou rascunho e no qual a ilustradora parece ensaiar o seu trabalho” (Silva, 2011: 21).

A lembrar pequenos esboços, ilustrações inacabadas ou experimentais, a ilustradora recria aqui alguns elementos importantes da diegese como os protagonistas, o Homem Verde, a árvore, os semáforos e o espaço urbano e campestre (Ilustração 3). Esta curiosa particularidade das guardas iniciais e finais aproxima o leitor do universo criativo do ilustrador e dá a conhecer o processo que antecede a publicação e que habitualmente se encontra escondido e fora do alcance do seu olhar (Ramos, 2007: 253).

Ainda segundo Ana Margarida Ramos, “estas imagens experimentais destacam-se pela ausência de cor e por apresentarem contornos que não são definidos por uma única linha, além de pequenas notas e informações pessoais” (Ramos, 2007: 253).



Ilustração 3 - *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*

A página de créditos é também muito sugestiva, evidenciando, mais uma vez, pormenores naturalistas, como pano de fundo, onde surgem os dois irmãos que, numa expressão de contentamento, aguardam a descida do Homem Verde do seu alvéolo (Ilustração 4).

É de referir a insinuação da brincadeira transmitida através dos pormenores da máscara e do boné de marinheiro usados por Celeste e Simão, respetivamente, elementos não referidos na diegese, o que resulta num processo de amplificação introduzido ao nível visual e que, pela sugestão, tem implicações na leitura (Ilustração 4).

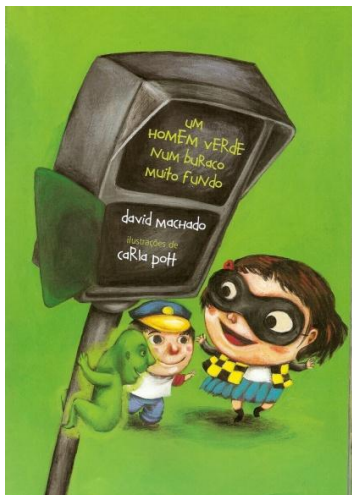


Ilustração 4 - *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*

Como já referido, o verde, amplificado pela linguagem icónica, serve como cenário às personagens protagonistas e ao pequeno Homem Verde e surge sempre em destaque e por oposição ao espaço urbano, onde se destaca o cinzento, bem demarcado pela estrada de alcatrão, alusão aos automóveis, aos prédios e a outros elementos que se associam a este espaço físico urbano (Ilustração 5).

Saliente-se, ainda, ao nível cromático, a supremacia da cor verde que alterna com páginas em branco, aquelas que ao nível textual se referem ao desaparecimento do Homem Verde.



Ilustração 5 - *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*



O arredondado das formas, mais próximo do universo infantil, sobressai, sobretudo na imagem dos dois irmãos representados desproporcionalmente, em termos de dimensão, e evidenciando expressões que cristalizam emoções e sentimentos num diálogo com a mensagem verbal (Ilustração 6).

Assim, as ilustrações permitem, pela sua observação, a caracterização das personagens e das suas atitudes. A forma macrocéfala das crianças pode ser também um sinal distintivo da sua faixa etária (Ilustração 6), além de uma característica identificativa da ilustradora.

Destaque-se, ainda, uma ilustração das pernas dos dois protagonistas em que a ausência do seu corpo acentua a ideia de cumplicidade e companheirismo dos irmãos que se evadem da realidade num espaço prazeroso de brincadeiras sem fim.

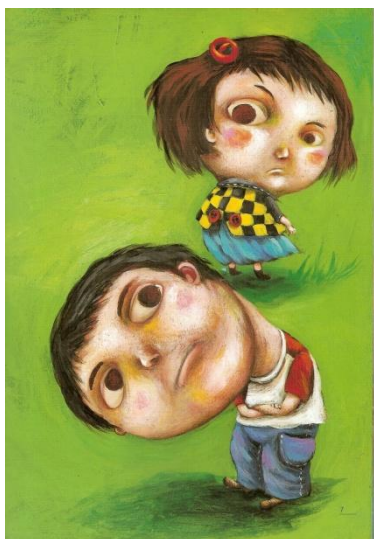


Ilustração 6 - *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*

Há, ao longo de conto, várias páginas duplas que recriam situações referentes à brincadeira no parque, momentos de evasão do real, mas que nem por isso relevam a comunhão com a natureza a que se dá especial destaque na narrativa.

O conto termina com a última página dupla ocupada pela imagem de uma cidade povoada de prédios, mas onde se destacam, pela dimensão, semáforos habitados por pequenos homens verdes, o que potencia a imaginação do pequeno leitor e abre possibilidades de novas aventuras, tal como é proposto pelo narrador, através de uma história de final aberto.

### **3.4 Capítulo IV - O Tubarão Na Banheira (2009)**

(Livro premiado pela Sociedade Portuguesa de Autores em 2010, na categoria Infantojuvenil e, alvo de distinção pelo Júri no Prémio Nacional de Ilustração)

“O rapaz desta história é, como eu gosto de dizer quando falo com crianças sobre o livro, um xico-esperto. Ele pensa que sabe tudo. Ele acredita que sabe ler a expressão na cara das pessoas e até no focinho dos peixes” (Maldonado, 2011:17).

#### **3.4.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo**

Em *O Tubarão Na Banheira*, (2009) deparamo-nos com uma narrativa escrita na primeira pessoa, em que o narrador autodiegético, de focalização interna, é um rapaz que acredita na sua perspicácia e sabedoria para decifrar sentimentos e emoções dos que o rodeiam, apenas apoiado no seu caderno de palavras difíceis.

O título do conto remete, de imediato, para uma situação insólita que associa uma criatura marinha, de comportamento predatório, proveniente de um mundo distante do nosso quotidiano, o tubarão, a um elemento do ambiente familiar, a banheira. Esta combinação inédita causa estranheza ao leitor, mas acaba por provocar uma certa curiosidade e desejo de conhecer o desenrolar da intriga.

A história inicia com uma analepse, “a história do tubarão (...) Começou vários dias antes”, para assim ser introduzida a outra personagem, o avô, figura de extrema importância no desenrolar da ação, tal como refere David Machado em entrevista à revista *Solta Palavra* – “O avô é uma personagem imprescindível neste livro. Sem ele a narrativa não avançava” (Maldonado, 2011: 17).

A situação inicial que surge associada a esta personagem, e que vai ser fundamental no desenrolar de toda a intriga, reside no problema dos óculos do avô que se quebram “debaixo do rabo dele”, alguns dias antes da “história do tubarão”. O avô, que vê muito mal sem óculos, não demonstra grande preocupação com o facto de estes se terem quebrado, “Tenho outro par algures na casa”.

A falta dos óculos do avô vai permanecer ao longo de toda a diegese e é um fator de extrema relevância. Este facto vai tornar o avô mais permissivo face ao comportamento do rapaz, embora os avós sejam, já por si, figuras que transportam sabedoria, experiência e tolerância: “Os avós têm um papel muito interessante na vida das crianças. São sabedoria e experiência, claro, mas depois são mais permissivos que os pais, aceitam melhor os devaneios dos netos, alinham nas brincadeiras, por vezes

eles próprios quebram regras importantes só para não deitar por terra a fantasia das crianças” (Maldonado, 2011: 17).

O avô revela, ao longo de toda a intriga, um determinado comportamento que se justifica não só pelo facto de ser avô, mas pela ausência dos óculos, o que não lhe permite ver, na perfeição, as situações improváveis e até aparentemente caricatas que o neto provoca. O próprio rapaz entende este facto como justificativo da não reprovação do avô, relativamente às suas atitudes.

Assim, o avô acredita em tudo o que o neto lhe diz, como, por exemplo, que o Osvaldo se sente sozinho e que o demonstra através do focinho. Convencido pelo neto que o segundo peixe pescado por ambos, um tubarão, não é assim tão grande como parece, “O meu avô ainda fez uma cara esquisita (...) mas acabou por se convencer”, o avô é o único elemento da família que não tem medo do tubarão, “Possivelmente porque continuava sem saber que se tratava de um tubarão”.

Apesar de tudo, a figura do avô demonstra a sensatez que adquiriu com a idade e, depois da situação catastrófica, quando o rapaz leva o tubarão e o Osvaldo para a escola, diz ao neto, do alto da sua sabedoria: “está na hora de leares o peixe grande de volta para o mar”.

O rapaz acata o conselho do avô, porque a experiência e sabedoria da idade não se discutem, e devolve ao mar o tubarão e acaba por perder também o Osvaldo, que salta do aquário e mergulha no mar. Para que o rapaz não voltasse para casa com o aquário vazio, avô e neto investem, pela terceira vez, na pescaria da qual resulta um novo “peixe”, o que, mais uma vez, conduz ao comentário profundamente cómico e sábio do avô: “Bolas, este também é dos grandes”. Aqui fica sublinhada a circularidade da narrativa, mas também a sua dimensão humorística, numa sucessão gradual de episódios em que se observa o aumento progressivo dos “peixes”.

É depois deste episódio, quando chega a casa, que o avô encontra “os seus óculos suplentes dentro de uma lata de bolachas na cozinha” e logo toda a história termina quando ele dá um grito depois ter visto, realmente, o “peixe” que está na banheira da casa de banho “– Está uma baleia dentro da banheira!”.

O enredo desenvolve-se porque a falta de visão do avô permite o desenrolar de um conjunto de situações que a sensatez e o bom senso não permitiriam, mesmo a um avô tolerante e aberto aos devaneios de um neto. Percebe-se como esse facto é utilizado para reforçar a verosimilhança de cenas completamente fantasiosas, mas profundamente cómicas, pela sucessão de episódios caricatos.

Há, entre avô e neto, uma grande cumplicidade, uma entreaajuda nas diversas ações realizadas em conjunto e, até, um acatar de conselhos que é mútuo, como se ambos aprendessem um com o outro, um pela experiência, outro pela novidade.

O neto ajuda o avô a procurar os óculos, “O outro problema foi que procurámos pela casa toda e não encontrámos nenhum par de óculos suplente”, conta-lhe as peripécias terríveis que aconteceram na escola com o tubarão e aceita a sugestão do avô quando este o aconselha a levar o tubarão de volta para o mar.

Por outro lado, o avô é um companheiro do neto, disponibilizando-se, inúmeras vezes, para realizar atividades em conjunto. Sugere ir à praia com o rapaz para pescarem um peixe para o aquário “– Não faz mal, amanhã nós os dois vamos pescar um peixe para o teu aquário”, apesar de adormecer mal chega à praia, ajuda o neto a arrastar o enorme peixe que o rapaz pescara: “Puxámos os dois ao mesmo tempo, (...) conseguimos arrastar o peixe até à beira-mar”. Ajuda-o, também, a colocá-lo no porta-bagagens do táxi, quando o neto decide levá-lo para casa: “Depois, eu e o meu avô pegámos no tubarão (...) e enfiámo-lo como conseguimos no porta-bagagens”. É o avô, ainda, que tira o seu próprio cinto para servir como mordaca do tubarão, “O meu avô teve de tirar o cinto das calças e usámo-lo para amordaçar a boca do tubarão”, e ajuda a levar o tubarão para a banheira, quando o neto percebe que o peixe é demasiado grande para o aquário: “Levámos o tubarão para a casa de banho”. Colabora também com o neto a trazer água da praia: “Todas as semanas, eu e o meu avô íamos à praia e trazíamos três alguidares com água do mar (...) para o tubarão ter água salgada e limpa”. Por fim, o avô acede, mais uma vez, à vontade do neto que, depois de ficar sem o Osvaldo e sem o tubarão, quer pescar, novamente, um peixe para o seu aquário, o que acaba por acontecer: “E, quando chegámos a casa, metemo-lo na banheira cheia de água do mar”.

O narrador, de focalização interna, faz uma caraterização indireta do avô, revelando que se trata de um avô cúmplice, com algumas caraterísticas que são reflexo da idade avançada, como o esquecimento, “O estranho era que não tivesse acontecido antes: ele deixava os óculos por todo o lado”, a falta de visão e a necessidade do outro para realizar algumas tarefas: “O verdadeiro problema era que ele não via nada sem os óculos e precisava de mim para ajudar a procurá-los sem ir de encontro às paredes e sem tropeçar nos móveis”. São, ainda, caraterísticas da personagem o adormecimento fácil, durante o dia, “O meu avô tinha adormecido na areia” e a capacidade de enfrentar obstáculos, talvez advinda do facto, tal como refere o narrador, de continuar sem perceber realmente o que se estava a passar: “O meu avô era o único que parecia não ter medo do tubarão”.

Assim, este avô surge, aos olhos do leitor, como um pouco ingênuo, facilmente convencido pelas palavras do neto, o qual demonstra uma pontinha de “malícia” não lhe revelando completamente a verdade e omitindo determinados pormenores, sem que isso prejudique o avô ou a relação entre ambos: “nem sequer via o Osvaldo entre as correntes marítimas do aquário. Não teve outro remédio senão acreditar em mim”, “Acenei com a cabeça, mas não me atrevi a dizer-lhe que tipo de peixe era”.

Esta relação avô/neto é muito importante, ao longo do conto, e permite a descoberta de laços afetivos e instintos de proteção. Criança e idoso realizam atividades em conjunto e protegem-se mutuamente nos diferentes momentos por que passam juntos.

O rapaz é também caracterizado indiretamente e aparece, logo no momento inicial, como alguém que valoriza o conhecimento, apesar da sua tenra idade, porque tinha como hábito copiar palavras difíceis do dicionário para o Caderno de Palavras Difíceis. Está convencido da sua sabedoria e acha-se dono de algumas certezas: “Está no focinho que ele se sente sozinho”, “Eu passava muitas horas a conversar com os dois, tentando explicar-lhes que tinham de ser amigos”, “Talvez assim aprendessem alguma coisa sobre a amizade”.

Todavia, revela-se uma criança com bom coração, o que se manifesta no sentimento de pena que demonstra pelo facto de o pequeno peixe se sentir sozinho, dentro do aquário. Ao contrário de Osvaldo, o narrador tem o avô como parceiro e companheiro de muitas das atividades que faz, inclusivamente aquelas que não é capaz de executar sozinho, devido à fragilidade própria da idade, o que o leva a reconhecer e a valorizar a companhia: “Travei com o peixe uma batalha feroz, até que percebi que sozinho nunca iria vencer”.

Mostra-se, também, um rapaz corajoso porque, quando o avô adormeceu, ele diz que teve de lutar sozinho contra o peixe que se encontrava do outro lado da linha e até um pouco autoritário, quando ameaça o tubarão de lhe colocar o cinto do avô, se ele não se portasse bem, o que realmente acabou por acontecer.

É também de salientar o destaque que este rapaz dá à amizade, uma vez que se preocupa com o facto de Osvaldo necessitar de um amigo e preocupa-se também, posteriormente, que o peixinho e o tubarão entendam o valor da amizade e é no seguimento dessa constatação que decide levá-los à escola para eles conhecerem os seus amigos e saberem como eram os “verdadeiros amigos”.

O valor da amizade está bem patente ao longo do conto, nomeadamente quando o protagonista refere os “velhos amigos da escola”, com quem convive diariamente e a

quem chama de “verdadeiros amigos” e também na tentativa de cultivar novas amizades, quando tenta estabelecer uma relação com aqueles que considera os novos amigos, o peixe Osvaldo e o tubarão. Contudo, acaba por perceber que isso não é possível, porque, quando leva os dois de volta para a praia, o tubarão para o devolver ao mar e o Osvaldo para se despedir do tubarão, o peixinho é o primeiro a fugir, a mergulhar nas águas e logo depois o tubarão, e ambos acabam por desaparecer entre as ondas, tentando escapar às aventuras dos últimos dias.

Esta situação de perda, algo que não estava à espera, visto que apenas queria devolver ao mar o tubarão, não é verdadeiramente sentida pelo rapaz e logo é colmatada, quando o avô concorda com o neto, que, depois de olhar para o aquário vazio, lhe diz que deveriam pescar “um novo peixe para pôr lá dentro”.

Além destas duas personagens, destacam-se, ainda, o taxista que aceita levar o tubarão no táxi, mas no porta-bagagens, porque ele é grande demais; a mãe, que revela surpresa quando se apercebe do tamanho do peixe e acaba por passar os dias a fritar bifes de peru e de frango para o tubarão; o pai, que se limita a deixar os bifes de frango na borda da banheira para o tubarão comer; os amigos do menino que, na escola, se escondem nos ramos de uma árvore com medo do tubarão e acabam por cair quando o animal lança a cauda contra o tronco da árvore onde eles estavam.

O papel do pai e da mãe não é, neste conto, muito relevante, uma vez que eles têm uma participação muito diminuta. Todavia, eles estão lá e participam na rotina doméstica do protagonista, assistindo às suas aventuras, de forma cúmplice.

A família assume grande importância, apesar de os progenitores aparecerem em segundo plano. É de salientar que as tarefas atribuídas aos pais estão de acordo com o que se espera numa família tradicional: a mãe acaba por passar os dias a tratar da comida para o tubarão, atividade esta mais tradicionalmente ligada à mulher. O pai coloca os bifes “na borda da banheira”, e é, por isso, aquele que mais se aproxima do tubarão e realiza, por isso, uma tarefa que exige mais coragem, mais próxima do que é esperado num homem.

A família (pai, mãe, avô e neto) surge alicerçada em valores de entajuda através da realização de pequenas tarefas, quer da parte dos pais, quer da parte do avô, embora essas tarefas, pelo absurdo que encerram em si, apenas possam ser encaradas de forma humorística.

O núcleo familiar tradicional, apesar de impercetível, está lá e suporta os devaneios deste pequeno protagonista que, depois de um dia de pescaria, regressa a casa.

Ao longo da ação, destacam-se, ainda, outras duas personagens de grande relevância: Osvaldo e o tubarão.

Osvaldo, nome dado ao pequeno peixe pescado pelo rapaz, é caracterizado pelo narrador como “um peixinho de escamas azuis e verdes, que desde a boca até à barbatana não media mais do que dez centímetros, com uma expressão nos seus olhos vermelhos de berlinde”. O narrador refere ainda alguns sentimentos que diz identificar no focinho do peixe, de acordo com as situações que vão surgindo: solidão, quando fica sozinho no aquário; terror, quando vê o tubarão a aproximar-se; desespero, quando fica “esborrachado” contra o vidro, depois de o tubarão ter entrado no aquário; sobressalto, quando tem medo de ser comido; frustração, quando todos na escola podem fugir do tubarão, menos ele. O narrador ainda refere o ar de súplica do pequeno peixe, quando olha para o rapaz, na tentativa de o convencer a levá-lo de novo para longe do tubarão.

O tubarão é caracterizado, indiretamente, como terrível e ameaçador, capaz de provocar o medo em todos, à exceção do avô, como já foi referido, e incapaz de perceber as tentativas do rapaz para que ele e o Osvaldo sejam amigos. A prová-lo, veja-se como tenta morder os dedos do avô e do neto, quando estes o colocam no porta-bagagens do táxi e acaba por ser amordaçado com o cinto do avô; a forma como revira os olhos e olha todos os que entram na casa de banho com ar ameaçador, abocanha as escovas de dentes e as toalhas de banho, desfazendo e engolindo tudo de uma só vez, dá uma dentada no poste do semáforo dos peões, salta da água, quando chega à escola e, depois de dar duas piruetas, come as mochilas dos meninos, lança a cauda contra o tronco da árvore com tanta força que dois dos meninos acabam por cair dos ramos e devora os bifes de peru e de frango que a mãe passa o dia a fritar para ele.

O tubarão também é caracterizado diretamente pelo narrador, quando este refere alguns dos sentimentos que diz que o tubarão experimenta, como irritação, quando é pescado, estranheza e enfadamento, quando o táxi para em frente à casa do rapaz e êxtase, quando entra na banheira cheia de água do mar.

O fio condutor de toda a narrativa é mantido pelo Caderno de Palavras Dífíceis, referido no primeiro momento da intriga. É neste caderno que o narrador, o rapaz, copia as palavras dífíceis do dicionário e que consulta, sempre que necessita, para procurar aquelas que melhor avaliam as diferentes expressões que julga perceber, e saber definir, nas diferentes personagens, incluindo ele próprio.

Estamos perante um rapaz que, do alto da sua tenra idade, julga ser sabedor e conhecedor dos sentimentos que cada personagem experimenta, apoiando-se apenas no seu Caderno de Palavras Dífíceis. Trata-se de um rapaz que, como refere David

Machado em entrevista à revista *Solta Palavra*, “acredita que sabe ler a expressão na cara das pessoas e até no focinho dos peixes.” (Maldonado, 2011: 17).

O conto promove o humor, o cômico e, sobretudo, o nonsense, quebrando todos os estereótipos e ideias feitas acerca das narrativas de aventuras domésticas. É através de uma situação ilógica que a narrativa se constrói e, sendo uma narrativa aberta, essa situação, desprovida de sentido ou coerência, não se esgota com o final da história, pelo contrário, funciona como um estímulo à imaginação.

Repare-se que a narrativa inicia com a imagem de uma família comum, o avô, o pai, a mãe e o rapaz que copia palavras difíceis num processo de aprendizagem normal para a sua idade, mas esta começa a ganhar novos contornos, quando o elemento perturbador e gerador de uma dinâmica de desequilíbrio surge, após o protagonista perceber que o peixe entretanto pescado era um tubarão (“Foi então que percebi que se tratava de um tubarão”) e, apesar do insólito, decide levá-lo para casa.

É a partir daqui que o absurdo toma conta da narrativa, embora o não seja aos olhos do protagonista. O *nonsense* crescente desarma o leitor e condu-lo pelo meio de uma sequência de ações que se registavam, até àquele momento, nos cânones da normalidade.

Myriam Ávila refere, a propósito do texto nonsensical, que a sua especificidade “reside em algo que deixa o leitor suspenso entre o riso e a perplexidade, entre a estranheza e a identificação, como se aquilo lhe dissesse respeito e não dissesse respeito a coisa alguma” (Ávila, 1996: 203).

O potencial leitor, a criança, ficará perplexo e estranha a visão de um animal retirado de um mundo tão distante do seu universo quotidiano; todavia, o conjunto de referências concretas retiradas do mundo familiar, inseridas no texto, atribuem-lhe veracidade e podem até criar um efeito de identificação leitor/personagem, explorando a ideia de que os pequenos leitores gostam de desafiar as regras, tal como o protagonista o faz, quando traz para casa o impossível, neste caso sob a forma de um tubarão.

Inicia-se, assim, um desenrolar de ações que participam do ilógico, do impossível e desafiam as regras da normalidade.

O avô, que participa da ação, é conivente com a mesma, embora lhe tenha sido retirado o elemento que lhe daria lucidez para perceber o que realmente se estava a passar, os óculos. Só assim lhe é possível participar na realização de todas as tarefas em conjunto com o neto, sem ferir a responsabilidade inerente ao adulto.

O rapaz e o avô encetam, então, um conjunto de peripécias no sentido de transportarem o tubarão para casa.



O rapaz, como refere David Machado, julga poder “forçar as situações para lá dos limites e que isso não terá consequências” (Maldonado, 2011: 17) e, assim, decide levar o tubarão para casa com a ajuda do avô, enganando-o no que diz respeito ao tamanho do peixe “– Avô, tu estás sem óculos e assim não consegues ver bem o peixe (...) mas também não é assim tão grande”.

O tubarão evidencia uma série de atitudes normais, que demonstram o seu comportamento predatório. Mostra-se impaciente fora de água e tenta morder os dedos do avô e do neto.

O avô, o neto e o taxista revelam comportamentos aparentemente normais, face à situação anormal entretanto criada, aceitando-a e conferindo-lhe credibilidade. O taxista acede levar o tubarão, mas só no porta-bagagens, local onde transporta os animais maiores do que gatos. O avô amordaça o animal com o cinto das calças e ajuda a carregá-lo para o quarto andar do apartamento, enquanto o rapaz usa um balde para encher o porta-bagagens com água do mar e, com a ajuda do avô, coloca o tubarão lá dentro, carrega-o para casa, põe-no dentro do aquário e, posteriormente, na banheira, depois de a ter enchido com água do mar que estava no porta-bagagens do táxi.

O animal passa a viver na banheira, integrando o quotidiano e as rotinas da família, embora tenha atitudes que não se coadunam com a normal vivência familiar e que, mais uma vez, evidenciam as suas características de predador: “abocanhava as escovas de dentes da família toda e as toalhas de banho e desfazia e engolia tudo de um só trago”.

O ritmo da ação abranda um pouco e o desequilíbrio criado pelo elemento desestabilizador, que foge aos padrões da normalidade, parece, agora, estar inserido num tempo de aparente normalidade da vivência familiar.

O rapaz mantém o seu objetivo inicial, a firme certeza de que, em breve, o Osvaldo e o tubarão serão bons amigos e revela, até uma atitude pedagógica, semelhante àquela que se espera dos adultos, optando por conversar e explicar o que se deve, ou não, fazer perante uma situação nova: “Eu passava muitas horas a conversar com os dois, tentando explicar-lhes que tinham de ser amigos”.

É óbvio que as coisas não correm como o rapaz imagina e a ação volta a ganhar um novo fôlego, quando ele decide levar o tubarão e o Osvaldo para a escola para conhecerem os seus amigos. É a tentativa desesperada do rapaz de passar das suas teorias sobre a amizade à prática, já que, na sua perspetiva, esgotara todos os ensinamentos sobre a importância daquele valor.

Surge, mais uma vez, um conjunto de atitudes desconcertantes que aceleram o desenrolar da ação e que espreitam o leitor, agora na expectativa de saber o que vai acontecer, uma vez que novas personagens irão ser envolvidas nesta mini saga do nosso herói.

O rapaz forra uma arca velha com sacos do lixo, enche-a de água do mar e faz o tubarão saltar lá para dentro. Em seguida, coloca dois skates debaixo da arca e ata-lhe o fio do seu ioiô para poder puxá-la e é assim que se dirige à escola com o aquário e o Osvaldo na outra mão.

Repare-se que, mais uma vez, todos os elementos usados para levar a cabo esta peripécia são retirados do universo normal do dia a dia da criança, a arca, os skates e o ioiô. A combinação de objetos reconhecíveis e identificáveis com usos fora do comum sublinham a dimensão humorística do texto, colocando a ação a trilhar os limites da verosimilhança. Este é, aliás, o elemento crucial da construção do texto, a forma como o autor consegue, apesar de todo o universo fantástico recriado, continuar a reforçar a verosimilhança, procurando acentuar a credibilidade da intriga.

No final desta ida à escola, e perante a frustração de ver os seus objetivos fracassados, o rapaz regressa a casa e confidencia ao avô a sua ideia “catastrófica”.

O tubarão, assim que sai de casa, revela, novamente, o seu comportamento predatório. Depois de chegar à rua, dá uma dentada no poste do semáforo dos peões, assim que entra na escola, come as mochilas dos meninos que estavam mais próximos dele, lança a cauda com muita força contra o tronco de uma árvore e faz cair dois dos amigos do rapaz.

Os amigos do rapaz demonstram medo, quando veem o tubarão e, apesar de o rapaz insistir que este não lhes faz mal, eles dizem que serão seus amigos, mas à distância “ porque aquele tubarão não era de fiar”.

Todas as peripécias, mesmo se aparentemente absurdas e incompreensíveis, são descritas como possíveis e verosímeis no seu universo narrativo, claramente dominado pela perspetiva infantil. A reforçar esta ideia, repare-se como, no desenrolar da ação, há coerência de atitudes, há lógica e normalidade no comportamento das personagens face à situação criada pelo rapaz, que ela, sim, é anormal. Este conjunto de comportamentos atribui coerência à história, cria até um efeito, como já foi referido, de verosimilhança. Myriam refere a este respeito “Não importa o quanto as histórias sejam absurdas, a coerência textual e a sequência lógica permanecem intactas” (Ávila, 1996: 63).

### **3.4.2 A linguagem: o poder das palavras**

Ao longo de toda a narrativa, o narrador faz uso de uma linguagem simples, embora o “Caderno das Palavras Difíceis” acrescente dificuldade ao texto o que lhe confere uma enorme riqueza linguística, já que este vocabulário usado não será do domínio da maior parte dos potenciais leitores, o que cria, também, uma carga enigmática, porque espreita a sua curiosidade.

Este Caderno assume, também, uma vertente pedagógica, pela importância que atribui à palavra, uma vez que, no final da narrativa, este registo metalinguístico está “descodificado”, através da definição pessoal e subjetiva de todas as palavras destacadas, graficamente, com maiúsculas e negrito, ao longo da narrativa.

Este vocabulário registado no caderninho do rapaz atribui uma grande expressividade ao texto, pelo uso de uma grande variedade de adjetivos que traduzem, na perspetiva do narrador, expressões, emoções e sentimentos seus e das personagens: “Eu estava, segundo o meu Caderno de Palavras Difíceis: DESLUMBRADO”, “o tubarão estava ABESPINHADO”.

A vivacidade e expressividade do registo são evidenciadas pela presença de alguns segmentos em discurso direto expressos no presente do indicativo, ao contrário de toda a narrativa que está relatada no passado (pretérito perfeito e imperfeito do indicativo) e pelo uso de comparações e metáforas, já que estes recursos contribuem, sobretudo, para uma maior visualização das cenas descritas e aproximam o leitor da perspetiva do narrador:

“o meu avô entrou na sala, (...) e se sentou como se fosse um rei a cair sobre o seu trono” (comparação);

“o mar que nesse dia estava tão calmo que parecia o céu” (comparação);

“dois dos meus amigos caíram dos ramos como se fossem peras maduras” (comparação);

“tudo o que os seus olhos encontraram foi um borrão de cores ondulantes sem formas definidas” (metáfora);

“Eu peguei nas palavras difíceis (...) e fiz com elas uma espécie de sopa de adivinhar os sentimentos dos peixes” (metáfora);

“vi a linha agitar-se no espelho da água” (metáfora);

“Eu tive de dar o braço a torcer” (metáfora).

A hipérbole é outro dos recursos frequentemente usados ao longo da diegese, com implicações ao nível do próprio enredo. O pequeno narrador confronta-se com uma realidade que percebe, por vezes, como descomunal, desmedida, comparativamente a si próprio e às suas forças: “nem sequer via o Osvaldo entre as correntes marítimas do

aquário”, “Travei com o peixe uma batalha feroz”, “e quase uma hora depois, conseguimos arrastar o peixe até à beira-mar”.

### **3.4.3 A ilustração: o poder das imagens**

Na mensagem apreendida pelo leitor, o papel do ilustrador adquire grande relevância na concretização dos sentidos explícitos e implícitos do discurso verbal.

As ilustrações de Paulo Galindro, neste conto, evidenciam essa forte ligação entre o texto icónico e o discurso linguístico, tal como refere Sara Reis da Silva verifica-se “uma construção muito cuidada e muito atenta às potencialidades estéticas e semânticas que uma articulação estreita entre as ilustrações e o discurso linguístico (...) poderá encerrar.” (Silva, 2011: 21).

David Machado, a este propósito, refere também a importância da relação entre o texto linguístico e o texto visual: “Para mim não faz sentido distinguir o texto e deixar de lado as ilustrações, porque no caso deste livro (devia ser assim em todos os livros ilustrados, mas infelizmente não é) um não vive sem outro, complementam-se a vários níveis, é uma espécie de dança” (<http://otubaraonabanheira.blogspot.com/>).

Paulo Galindro foi muito minucioso no estudo de toda a intriga e esta “dança” entre o verbal e o visual que se revela, na perfeição, tão atrativa aos olhos do leitor, requereu, tal como refere o ilustrador em entrevista exclusiva gentilmente realizada via e-mail, um trabalho exaustivo e pormenorizado sobre as personagens e a posição que estas iriam ocupar nas várias ilustrações, além da seleção dos enquadramentos e dos espaços onde a história se desenrola, no sentido de perceber se seria necessário criar cenários mais elaborados ou, pelo contrário, se o cenário seria criado a partir da manipulação da mancha do texto.

A imagem da capa aliada ao título do conto, *O Tubarão Na Banheira*, deixa antever algumas peripécias em ambiente familiar, numa qualquer casa. A ideia de aventuras inesperadas é sugerida pelo uso da cortina da casa de banho, semitransparente com corações vermelhos, que tapa a banheira, mas deixa vislumbrar alguns elementos, devidamente colocados no seu lugar e que, de forma sugestiva, criam a vontade de “descortinar” o que se poderá passar por detrás desta (Ilustração 1).

A contracapa aguça ainda mais a curiosidade do potencial leitor, criando expectativas, porque sugere que, realmente, muitas coisas aconteceram durante toda a intriga, a adivinhar pelo conjunto de elementos que agora surgem omissos (a barbatana do tubarão e o aquário), fora do lugar, partidos ou, até, “abocanhados”, à exceção do pequeno pato de borracha amarelo que resistiu, imaculadamente, a tudo. Esta alusão a grandes

aventuras é reforçada pelo texto que acompanha a ilustração, que afirma que “Quem nunca teve um tubarão a viver na banheira, não sabe a trabalhadeira que é cuidar dele” (Ilustração 2).



Ilustrações 1 e 2 – *O Tubarão na Banheira*

As ilustrações são, de facto, neste conto, muito expressivas e expandem-se até às próprias guardas da publicação, à página dos créditos e à folha de rosto, elementos cada vez mais decisivos do ponto de vista da mensagem, da construção da narrativa e até da relação que estabelecem entre si.

Ana Margarida Ramos refere que as guardas podem ser “narrativas embrionárias ou narrativas resumidas, quando a observação conjunta destes elementos paratextuais permite a percepção de uma pequena história ou episódio, havendo, por exemplo, a ocorrência de movimento e alterações entre as guardas iniciais e finais” (Ramos, 2007: 224).

As guardas iniciais deste livro sugerem um contexto familiar, doméstico, com o padrão da toalha de piquenique e o Caderno das Palavras Difíceis, inicialmente fechado e depois aberto, nas últimas páginas do conto (Ilustração 3).



Ilustração 3 - O Tubarão na Banheira

As guardas finais revelam algumas das peripécias da intriga, como se fossem desenhadas e legendadas com algumas frases escritas na primeira pessoa, pelo protagonista, no seu próprio caderninho (Ilustração 4).

Este resumo gráfico da história, no final do livro, foi desenhado pelo pequeno João, filho do ilustrador Paulo Galindro (<http://blogues.publico.pt/letrapequena/2010/01/16/dar-musica-a-familia/>).

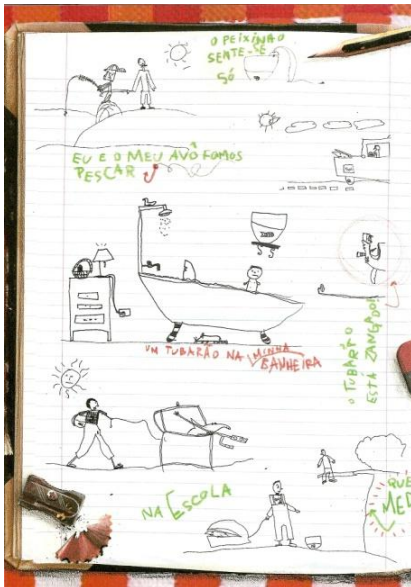


Ilustração 4 - O Tubarão na Banheira

No interior do livro, o texto icónico destaca alguns episódios ou apontamentos significativos da intriga.

A cara do avô, por exemplo, nunca aparece, apenas os óculos partidos (Ilustração 5), referência inicial do texto, ou as suas pernas, na praia, enquanto dorme ou ajuda a arrastar a grande baleia para a areia. Esta presença ausente reforça a confiança entre ambos e a relação de amizade e companheirismo, já referida anteriormente.

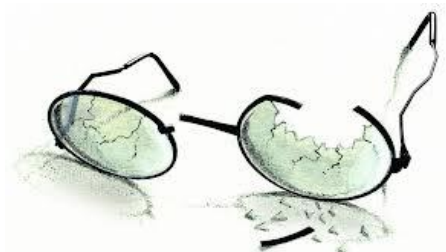


Ilustração 5 - *O Tubarão na Banheira*

O ilustrador teve, também, algum cuidado com alguns dos elementos do quotidiano, sempre que a ilustração exigia um cenário, conforme refere em entrevista. Para tal, fotografou, por exemplo, peças do vestuário dos seus filhos e, posteriormente, manipulou as imagens digitalmente, no computador, para que perdessem alguma da sua “conotação com a realidade”, mantendo-as, no entanto, “perfeitamente reconhecíveis tanto ao nível das formas como das texturas da própria roupa”.

Fotografou, também, árvores, superfícies relvadas, calçada à portuguesa e muitas outras texturas. Estas imagens foram, também, sujeitas a uma manipulação digital, para que perdessem “essa conotação direta com o real e adquirissem uma certa surrealidade”, em clara sintonia com o universo do texto, também ele decalcado do real, mas sofrendo a adição de elementos claramente exagerados, próximos do surreal.

O resultado dessa digitalização foi uma série de imagens distorcidas, mas ainda assim reconhecíveis. Todas as imagens foram impressas em papel de aguarela e pintadas por cima, realçando sombras, altas-luzes e contrastes, subvertendo os volumes que surgiam nas imagens. Foram ainda adicionadas a cabeça, as mãos, os pés das personagens, assim como todos os detalhes que o ilustrador pretendia que saíssem “na íntegra do pincel”.

A título de exemplo, e para se ter uma ideia mais gráfica do produto final pretendido, Paulo Galindro refere que a árvore que surge no livro é o resultado de “uma mistura de quatro árvores diferentes, de forma a obter uma forma geométrica e irreal”.

A expressividade do texto pictórico é acentuada pelo destaque dado a alguns pormenores da intriga que, em algumas situações, confirmam a forte marca humorística do texto que o aproxima do nonsense.

Segundo Sara Reis da Silva, as ilustrações “retêm pormenores essenciais para uma leitura feliz da obra, porque, na verdade, estas são também fundamentais do ponto de vista da conformação da vertente humorística que pontua a história” (Silva, 2011:22).

O humor ressalta, quer nas imagens que traduzem a pescaria do rapaz que, de forma cômica, pesca com a bengala do avô e com um ramo de árvore, usando como boia o seu patinho amarelo, aquele que resiste a todos os reveses da história (Ilustração 6), quer nas expressões faciais do tubarão e de Osvaldo, que revelam o quão desconfortável era aquela experiência de amizade forçada, quer ainda no tamanho da descomunal baleia, que surge no final, em oposição à minúscula banheira.



Ilustração 6 - *O Tubarão na Banheira*

A mancha gráfica traduz, em algumas situações, o movimento das personagens, como acontece com o movimento ascendente do avô e do neto até ao quarto andar do prédio, por oposição ao movimento descendente apressado de alguns moradores, que ficam amedrontados com o tubarão que “tentou mordê-los” e o movimento que indicia a queda dos amigos do protagonista, quando o tubarão “lançou a cauda contra o tronco da árvore”.

Linhas e tracejados também acompanham o texto, em algumas situações, como forma de acrescentar trajetos e ligações das personagens, nomeadamente, do Osvaldo (Ilustração 7) e do tubarão, ao seu meio ambiente.





Ilustração 7 - O Tubarão na Banheira

É de salientar, ainda, o pormenor dos pequenos homens (verde, amarelo e vermelho), que figurativamente aparecem a fugir, quando o tubarão dá uma dentada no poste do semáforo dos peões e que remete para a intertextualidade com o conto *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo* (2008), também de David Machado, mas ilustrado por Carla Pott: “Os imaginários podem sempre cruzar-se e este pequeno apontamento traz consigo, para quem lê, uma questão, uma descoberta, uma recordação. O imaginário, como a memória, vão-se tecendo e enriquecendo juntos” (<http://obichodoslivros.blogspot.pt/2009/11/o-tubarao-na-banheira-david-machado.html>).

O conto termina com a última página dupla, que corresponde ao final da história, ocupada pela imagem de uma enorme baleia, o que lhe confere volumetria e reforça a ideia do impossível, apenas permitido pela imaginação do herói desta história. A imagem, em conjunto com o texto verbal, provoca no leitor uma enorme gargalhada e potencia a sua imaginação, já que novas aventuras ficam em suspense.

### **3.5 Capítulo V - A Mala Assombrada (2011)**

*A Mala Assombrada* (2011) é a “História de «mistério a brincar» (...) joga com o medo e com a atitude destemida de dois irmãos muito diferentes, um com nove anos e outro com cinco. Além disso, desenvolve-se em torno de um nó problemático único, sustentado pela descoberta de uma mala e desencadeado também pela reacção inesperada de um dos protagonistas a este achado” (Silva, 2011: 22).

#### **3.5.1 A intriga: narrador, personagens, espaço, tempo**

O título do conto remete de imediato para uma objeto (mala), uma espécie de caixa que poderá servir para o transporte de roupas e outros objetos de viagem (Costa e Melo, 1994: 1141) a que se associa o adjetivo “assombrada” que remete para algo aterrador, que se relaciona com o transcendente, com o desconhecido, o inexplicável, algo que aponta para o domínio do sobrenatural e que ultrapassa o concreto, produto da imaginação, sugerindo uma leitura do conto à luz do universo fantástico.

O narrador autodiegético, de focalização interna, narra a história segundo a sua própria perspectiva dos acontecimentos e revela sentimentos e emoções das personagens.

Esta personagem principal é um rapaz de nove anos, que se autocaracteriza como uma pessoa medrosa, que se assusta com tudo, até com fantasmas: “assusto-me com tudo”, “tenho medo de fantasmas”.

O número nove “parece ser a medida das gestações (...) Para os Astecas, nove é, especificamente, o número simbólico das coisas terrestres e nocturnas (...) O nove, sendo o último da série dos algarismos, anuncia ao mesmo tempo um fim e um recomeço, isto é, uma transposição para um novo plano. Encontrar-se-ia aqui outra vez a ideia de novo nascimento e de germinação, ao mesmo tempo que a ideia de morte; (...) O último dos algarismos do universo manifestado, o nove abre a fase das transmutações. Exprime o fim do ciclo, o acabamento dum percurso, o fecho do círculo” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 475-477).

Ao contrário do nove, “O 10 (...) tem o sentido de totalidade, de conclusão, de regresso à unidade, depois do desenvolvimento do ciclo dos nove primeiros números. (...) a totalidade do universo criado e incriado (...) o dez é o mais fasto dos números da aritmética: é a soma dos quatro primeiros números, e assinalam as quatro etapas da criação” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 261-262).

O protagonista desta história tem nove anos e encontra-se, por isso, no fim de um ciclo, isto é, está prestes a deixar a idade da meninice, da ingenuidade, que também é,

ao mesmo tempo, uma idade povoada de medos e receios emaranhados no desconhecimento. Ele está no fim de um ciclo que assinala as quatro etapas da criação, prestes a entrar num novo plano, o da pré-adolescência.

Por oposição, surge a outra personagem, o irmão de cinco anos, que é caracterizado como curioso e destemido, capaz de enfrentar até os potenciais fantasmas e que, a dada altura, toma conta do desenrolar da ação e torna-se, ele próprio, o protagonista da história.

Ao contrário do irmão, ele não cumpriu ainda todas as etapas, não atingiu a idade da razão e, por isso, nada teme. O medo não faz parte da sua natureza, porque vive na ingenuidade (“Só que depois piscou um olho e disse: «Vamos abri-la»), acredita no seu mundo de harmonia e equilíbrio, onde tudo é perfeito:

“O número cinco vai buscar o seu simbolismo ao facto de, por um lado, ser a soma do primeiro número par e do primeiro número ímpar (2+3); e, por outro lado, ser o meio dos nove primeiros números (...) número também do centro, da harmonia e do equilíbrio. (...) símbolo da vontade divina que só pode desejar a ordem e a perfeição (...) Na América central, cinco é um número sagrado. No período agrário, é o símbolo numeral do deus do milho. (...) a sacralização do número cinco seria ligado ao processo de germinação do milho, cuja primeira folha sai da terra cinco dias após a sementeira. (...) o ciclo da infância, pelas mesmas razões (analogia homem-milho) é de cinco anos; o Deus do Milho é o patrono das crianças que não atingiram ainda a idade da razão” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 196-197).

Ao longo da diegese, surgem mais duas personagens, o pai e a mãe, que, apesar de terem uma importância reduzida, contribuem para dar verosimilhança à história, uma vez que, tratando-se de dois adultos, procuram trazer à razão a personagem principal, quando esta tem dificuldade em destrinçar o real do imaginário: “O meu pai riu-se. A resposta dele foi «Só acredito em coisas que vejo»”, “A minha mãe foi comigo até ao meu quarto. Acendeu a luz. Perguntou: «Onde é que está o fantasma?»”.

Neste núcleo familiar, as tarefas atribuídas ao pai são perfeitamente tipificadas, assim como as preocupações inerentes ao papel dos progenitores (“A minha mãe chamou-nos para jantar”; “é ele quem paga as contas da eletricidade”).

A ação desenrola-se, inicialmente, num espaço exterior, o percurso casa/escola, o qual transmite ao protagonista inquietação e um certo medo. É durante esse percurso que, certo dia, ele encontra uma mala em cima de um muro que separava “um casarão velho e abandonado, torto e escuro”, que ficava situado no fundo da rua, onde vivia,

“depois de todas as árvores, depois do campo de ervas altas e do ribeiro de água gelada”.

O muro entrepunha-se entre o rapaz e o velho casarão isolado, uma ténue divisória, que atenuava o medo que ele sentia - “Se não fosse o muro teria muuuuuito medo do casarão”. Aquele muro era uma “muralha”, uma espécie de “cintura protectora que encerra um mundo e evita que nele penetrem as influências nefastas de origem inferior” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 463).

Esse mundo de “origem inferior”, que ele tanto temia, estava presentificado pelo velho casarão que o aterrorizava, embora ele se sentisse um pouco protegido pela “grande” muralha que impedia a comunicação com o outro mundo, dando-lhe segurança.

À casa é atribuída uma simbologia de refúgio, de proteção, de seio maternal (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 166), mas, neste caso, a atribuição do grau aumentativo (casarão) enfatizada pelos adjetivos, de carga semântica negativa, que lhe estão associados (“velho”, “abandonado”, “torto” e “escuro”), representa a enormidade do desconhecido, o medo personificado e presentificado, embora, à distância, separado pela linha mural que criava uma barreira imaginária, mas sólida.

A mala, que se encontrava em cima do muro, estava no limiar entre o desconhecido, o mundo negro do velho casarão, “torto e escuro”, e o caminho por onde o rapaz tinha de passar todos os dias e que o conduzia à segurança de sua casa.

Esta mala, que parecia vazia, é caracterizada como pequena, com a pele gasta, possuindo uma fechadura ferrugenta sem chave.

O simbolismo da mala pode ser análogo ao de um cofre, cuja abertura equivale a uma revelação e é, ao mesmo tempo, sinónimo de inúmeros perigos (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 209-210).

Este elemento, a mala, vai gerar toda a intriga, quando o rapaz decide levá-la para casa para meter medo ao irmão, embora parta logo do princípio que, apenas com cinco anos, o seu irmão “não tem medo de nada”, ao contrário dele que tem medo de tudo, um indício de que o que ele está a preparar poderá sofrer um revés.

O rapaz de nove anos pretende provar ao irmão que também ele pode sentir medo em determinadas circunstâncias, alegando, assim, o facto de a mala conter um fantasma, embora a sua existência, tal como ele refere, não possa ser comprovada.

A mala é, talvez, a exaltação desejosa de ele próprio testar os seus receios, projetando-os na figura do irmão e a inibição amedrontada de algo que não consegue explicar, porque pertence ao domínio do transcendente.

O rapaz de cinco anos demonstra logo, desde o início, uma atitude positiva, perante a situação criada pelo irmão, quando diz que quer abrir a mala “Para ver como é o fantasma”.

Perante as desculpas do irmão mais velho, que lhe diz que a mala não pode ser aberta, porque seria perigoso ter um fantasma à solta pela casa e, além disso, não tem a chave para a abrir, o rapaz tem uma atitude inesperada, porque ignora a situação, que deixa de lhe causar curiosidade: “encolheu os ombros e foi-se embora”.

“O simbolismo da chave está, com toda a evidência, relacionado com o seu duplo papel de abertura e fechamento. (...) A chave é o símbolo do mistério a penetrar, do enigma a resolver, da acção difícil a empreender, em suma das etapas que conduzem à iluminação e à descoberta” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 190-191).

A ausência da chave, que não permitia a abertura da mala, inibe o narrador personagem da resolução do mistério que ele próprio vai criar.

Perante o comportamento inesperado do irmão mais novo, o rapaz de nove anos deixa “a mala numa cadeira do corredor” à espera que “o medo estivesse atrasado para chegar ao coração do meu irmão”.

Mais uma vez, repare-se que a velha mala de pele gasta se encontra num local de passagem, o corredor, à espera que alguém revele o seu conteúdo, e aí permanece vários dias.

O rapaz mais velho, perante a hipótese de revelação do que a mala “continha”, passava e “nem sequer olhava”, até porque ele nunca colocara a hipótese de a abrir, porque não estava preparado para essa transformação, ele, com apenas nove anos, ainda não chegara ao fim do “ciclo” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 477), ainda não cumprira as “quatro etapas da criação” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 262).

A ação, que decorria calmamente, sem sobressaltos, sofre, de repente, uma reviravolta que vai alterar o seu decurso: a mala, que permanecera intacta durante vários dias, tinha sido aberta, pelo rapaz de cinco anos, “com um lápis bem afiado”.

A partir deste momento, o protagonista da história passa a ser o rapaz mais novo que comanda o desenrolar da ação. Segundo ele, o tão temível fantasma andava agora à solta porque fugira “muito depressa”, “Parecia vento”, assim que ele abriu a mala.

O fantasma, à semelhança de um pequeno monstro, simboliza as forças irracionais e, apesar de não ser caracterizado fisicamente ao longo da narrativa, espalha o terror em toda a parte onde, supostamente, aparece (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 456), embora apenas o rapaz de nove anos, que tenta convencer-se a si mesmo que não há

fantasmas - “disse eu, «Não havia nenhum fantasma. A mala estava vazia»” – viva este receio, produto de uma imaginação exaltada.

Este fantasma simboliza “o conjunto das dificuldades a vencer, os obstáculos a ultrapassar (...) O monstro está ali para provocar o esforço, o domínio do medo, o heroísmo” (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 455).

O rapaz mais velho, sem o saber realmente, expõe-se ao perigo que ele próprio cria, quando traz a mala para casa, revelando que um fantasma se encontra dentro desta. O irmão, na sua ingenuidade, fruto da idade da inocência, aproveita-se da situação e vai pô-lo à prova, nesta luta contra o medo.

A vertente humorística deste texto reside nesta inversão de papéis, isto é, o narrador cria uma situação insólita na tentativa de meter medo ao irmão e acaba por ser vítima dela e, mais irónico, é que só consegue livrar-se da confusão que criou com a ajuda do irmão.

O mais novo revela ser um rapaz muito curioso e esperto e engendra uma série de peripécias, que envolvem o irmão num turbilhão de sentimentos contraditórios que não consegue controlar e que lhe provocam perda de discernimento, à medida que a ação se desenrola.

Todos os acontecimentos, originados pela revelação que a abertura da mala provocou, vão reforçar a componente lúdica da diegese, explorando toda a comicidade da situação num jogo de contraste real/imaginário.

A construção deste fantasma, que não se vê, mas que anda à solta pela casa, começa por traduzir-se em pormenores que não pertencem ao domínio do concreto: “ar (...) frio”, “a luz (...) tremeu”, “um barulho, como se alguém arranhasse as paredes”, “como se alguém falasse (...) ao ouvido”.

Rapidamente o irmão mais novo induz o outro a acreditar na existência de algo que não se vê, mas se sente ou pressente, porque ele, sim, sabe que o fantasma existe: “Se não acreditas, então espreita para dentro do teu quarto. O fantasma ainda lá está”.

A partir de certa altura, o fantasma começa a tornar-se mais real aos olhos do irmão mais velho, porque o próprio fantasma, na opinião do mais novo, ouve e até revela sentimentos: “O fantasma pode ouvir-te”, “o fantasma anda atrás de ti”, “Está zangado contigo”.

Há um crescendo na construção que o rapaz de cinco anos faz desta assombração, de tal forma que ele próprio diz que viu “o pé do fantasma a desaparecer debaixo da cama” e até acaba por dar conselhos ao irmão, que cada vez mais se

convence da existência desta suposta aparição: “Acredita no que quiseres. Mas se fosse a ti, não ficava mais tempo neste quarto”.

Ciente da sua história, o mais novo vai fazendo o outro perceber que o fantasma anda pela casa, mete-se nos canos e pode até sair pela torneira da cozinha, se alguém a abrir.

Para dar maior consistência à sua história, ele vai aproveitando os pequenos barulhos domésticos para criar no irmão mais velho essa sensação da existência de algo que não existe e fazer com que o produto da sua imaginação saia cá para fora e ganhe consistência real.

A situação torna-se ainda mais caricata quando o mais novo aproveita o facto de o pai não saber dos chinelos para atribuir a culpa aquela criatura invisível (“E eu soube imediatamente, que ele queria dizer que o fantasma tinha levado os chinelos”), acabando por dizer: “A explicação é fácil: o pai está possuído pelo fantasma”.

A ação precipita-se para o seu ponto mais alto, com a chegada da hora de dormir: “O meu coração tremeu. Sem querer, imaginei o momento em que todas as luzes da casa estivessem apagadas (...) e os dedos compridos do fantasma avançassem no escuro para me tocar na cara”.

Perante a situação que tomou proporções alarmantes, o mais novo, ironicamente, ri-se do facto de o irmão confessar à mãe: “Há um fantasma no meu quarto”.

Este é o indício que permite ao leitor percecionar o que realmente se está a passar, não obstante a atitude protetora do rapaz que, aparentemente entrando em contradição, traz uma lanterna a pilhas para o irmão ver no escuro e até se oferece para o ajudar (“Se precisares de ajuda sabes onde me encontro”).

O leitor, agora na posse da peça chave que lhe permite conhecer a intenção do irmão mais novo, fica em suspense, tentando perceber o que irá acontecer ao irmão mais velho que, imbuído de um medo aterrador, enquanto as luzes se vão apagando: “A minha mãe apagou a luz do meu quarto (...) e depois a luz do corredor (...) e depois a luz da cozinha (...) a casa inteira desapareceu na escuridão”, acaba por sentir o imaginário como algo muito real: “a luz da lanterna embrulhou-se no escuro e, no meio da confusão, acho que vi umas pernas. As pernas do fantasma que eu tinha inventado e que agora era tão real que até tinha pernas”; “E nesse momento terrível em que o fantasma me tocou, saltei da cama”.

Toda a ação, que decorre rapidamente num crescendo desde que o mais novo decide inverter a situação, precipita-se agora para o clímax, quando o irmão mais velho

acaba por perceber que há apenas uma solução: “pedir ajuda ao meu irmão que aos cinco anos não tem medo de nada (muito menos de fantasmas)”.

O medo imaginário de uma assombração, que é assumida pelo protagonista, no início da narrativa, como algo inexistente, “Mas eu não podia dizer-lhe que desde o início a mala estava vazia” concretizou-se numa criatura fantasmagórica “Tão real que senti os seus dedos escorregarem nas minhas costas”.

A componente humorística substantiva-se, aqui, no elemento surpresa, quando o rapaz de cinco anos, depois de ser chamado a ajudar, pretende inverter os papéis e passar a ser o irmão mais velho, na tentativa de, apenas com cinco anos, desmistificar o medo sentido pelo irmão mais velho: “Primeiro, temos de trocar de pijamas (...) «Para o fantasma pensar que tu és eu e que eu sou tu»”.

Repare-se como há uma quebra de estereótipos no que diz respeito ao papel desempenhado pelas duas personagens. A função protetora, típica do irmão mais velho, é aqui desempenhada pelo mais novo que, num jogo de faz de conta, acaba por vestir esse papel no final da narrativa, acentuando, assim, a comicidade diegética.

Nesta transferência de papéis, o rapaz de cinco anos acaba com esta situação, provando ao irmão que o medo é um ato irracional, quando se fecha dentro do quarto para logo depois sair, triunfante, exibindo o “terrível fantasma” bem guardado dentro da mala.

A narrativa encerra de forma irónica, quando o rapaz mais velho diz que, afinal, o irmão, apesar de ter conseguido algo que ele não foi capaz de fazer, “Não parecia um super-herói”. Parecia apenas o meu irmão de cinco anos”, o que sublinha a ideia de que o medo que ele experimentou do “Fantasma do Casarão” era completamente absurdo.

Neste conto, o humor funciona como um meio de desdramatização e libertação do medo. O leitor percebe, de forma lúdica, passo a passo, a construção gradual do medo criado pelo imaginário do protagonista.

A narrativa é circular, uma vez que termina da mesma forma que começou. Os dois irmãos, imbuídos de uma atitude de coragem, colocam a mala no mesmo lugar onde fora encontrada pelo mais velho: “Na manhã seguinte, saímos de casa e subimos a rua. (...) deixámos lá a mala e viemos embora”.

A circularidade narrativa remete para o elemento mala que, mais uma vez em cima do muro, espera por alguém que, por curiosidade, deseje testar os seus próprios medos e procure a revelação que ela contém, iniciando, assim, um caminho de descoberta e conhecimento de algo que estará por ora invisível.



O medo, estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, neste caso, imaginários, é inerente à criança e faz parte do crescimento de cada ser humano. A mala, simbolizando esse teste que cada ser humano empreende na descoberta do mundo e de si mesmo, aguarda, em cima do muro, alguém disposto a levá-la consigo e assim testar os seus próprios receios.

Neste conto, à semelhança dos contos tradicionais, os dois irmãos não têm nome (caraterística que difere da maioria dos outros contos infantis de David Machado), o que revela a adequação desta história a qualquer universo infantil. Qualquer adulto se revê, enquanto criança, nos medos deste rapaz de nove anos, nesta fase transitória por que todos passam e que conduz à descoberta, à revelação do mundo que nos rodeia.

### **3.5.2 A linguagem: o poder das palavras**

A construção diegética assenta numa linguagem simples suportada por um narrador autodiegético de focalização interna, que abre lugar a um diálogo implícito com o potencial leitor, que, rapidamente, se identifica com esta personagem.

Este diálogo velado é evidenciado através dos apartes que surgem ao longo da diegese “(Eu tenho nove. E assusto-me com tudo)”, “(embora fosse uma pergunta desnecessária, porque não havia fantasma nenhum)”, “(Porque é ele quem paga as contas da eletricidade)”, “(muito menos de fantasmas)” e que corroboram a cumplicidade do narrador personagem com o leitor.

Ao longo de toda a narrativa, o recurso a um registo marcadamente sensorial atribui verosimilhança a toda a diegese e contribui, também, para a adesão do leitor a esta história.

O medo criado pelo imaginário do protagonista é, expressivamente, desconstruído nas diferentes sensações, sobretudo, auditivas, (“ouvi um barulho como se alguém arranhasse as portas”, “consegues ouvir os barulhos que o fantasma faz dentro das paredes”, “um chiar miudinho, um toc, toc, toc abafado”, “pareceu-me ouvir a porta a ranger”, “havia um ruído, um curto suspiro muito distante”), táteis (“o ar ficou frio”, “sentia a presença dentro do meu peito e atrás do pescoço”, “sentindo sempre a presença da assombração sobre os meus ombros”) e visuais (“a luz do candeeiro tremeu”, “vi a porta a abanar um bocadinho”, “quando todas as luzes estiverem apagadas, o fantasma vai poder fazer o quiser”, “se fosse a ti, esta noite não fechava os olhos”, “tinha na mão uma lanterna a pilhas (...) isto é para veres no escuro”), o que contribui para uma maior visualização da ação.

As metáforas, as comparações e as antíteses também contribuem para a expressividade comunicativa que aproxima leitor/personagem:

“o medo era uma parte do meu corpo” (metáfora);

“a luz da lanterna varreu o quarto” (metáfora);

“o meu corpo todo era medo” (metáfora);

“E a hora de ir dormir aproximava-se. Depressa. Como a maré a encher na praia” (comparação);

“Havia um ruído um curto suspiro muito distante, que depois cresceu e se aproximou (...) como o sopro de um furacão” (comparação);

“como se o escuro à sua volta fosse um dia de muito sol” (comparação);

“eu escutei através do silêncio” (antítese);

“imaginei o momento em que (...) o silêncio fosse maior do que todos os sons do mundo” (antítese).

As personificações permitem ajustar a carga semântica negativa à ausência de luz e som, ou à presença de luz forte e direcionável, como a lanterna, e contribuem para a animização e concretização do medo, algo difícil de explicar, mas que penetra a personagem e lhe tira, pouco a pouco, o discernimento da realidade. Há, por isso, uma gradação crescente da presença e concretização, em termos palpáveis, do medo:

“A noite empurrou o dia para fora da história” (personificação);

“A escuridão invadiu outra vez os quartos” (personificação);

“a casa inteira desapareceu no escuro”;

“eu vi-o atravessar o escuro do corredor” (personificação);

“o silêncio me fez comichão nos ouvidos”;

“a luz da lanterna atravessou o escuro e tocou nas paredes e nos móveis” (personificação);

“as coisas mexiam-se” (personificação);

“a luz da lanterna embrulhou-se no escuro” (personificação);

“Talvez o medo estivesse atrasado para chegar ao coração do meu irmão” (personificação);

“O meu irmão deve ter visto o medo a tremer nos meus olhos” (personificação);

“o medo que me atravessou os braços e as pernas” (personificação).

A construção da diegese passa ainda pela repetição de determinados vocábulos e expressões (construção paralelística) que destaca o sentimento de medo experimentado pela personagem e partilha com o leitor as dificuldades sentidas, num determinado contexto, para ultrapassar essa sensação, em função dos acontecimentos. Esse

sentimento é ainda enfatizado pelo uso da enumeração e da conjunção coordenativa copulativa, que traduzem um ritmo mais acelerado da narrativa e se adequam ao discurso oralizante da personagem, uma criança, e ao seu estado emotivo.

“Ao fundo da nossa rua, **depois** de todas as casas, **depois** de todas as árvores, **depois** do campo de ervas altas” (advérbio de lugar);

“A minha mãe apagou a luz do meu quarto **e depois** a luz do quarto do meu irmão **e depois** a luz do corredor **e depois** a luz da sala **e depois** a luz da cozinha **e depois** a luz do quarto dos meus pais.” (conjunção coordenativa copulativa e advérbio de tempo);

“As pernas do fantasma que eu tinha inventado e que agora era **tão real** (...) **Tão real** que eu escutava (...) **Tão real** que provocava ondas (...) **Tão real** que o ar do quarto (...) **Tão real** que senti os seus dedos” (advérbio de intensidade; adjetivo).

A repetição da ideia de que o fantasma não existe (sete vezes ao longo da narrativa) surge, ainda, associada à necessidade de o protagonista se autoconvencer, a si próprio e ao leitor, da alegada inexistência da assombração, uma vez que tinha sido uma criação sua com um propósito bem definido, meter medo ao irmão mais novo: “porque não havia fantasma nenhum”, “O Fantasma do Casarão não existe”, “Não há aqui nenhum fantasma”, “Mas não há fantasma nenhum”, “O fantasma não existe”, “Expliquei-lhe que o fantasma não era real”.

O uso de frases imperativas ou com valor imperativo é revelador do papel assumido pelo irmão mais novo, quando adota o comando da ação: “**Acredita**”, “Se não acreditas, então **espreita** para dentro do teu quarto”, “**Anda**. Eu mostro-te”, “**Não faças** isso”, “**Não** te **esqueças** de acender as luzes”, “**Toma**. Isto é para veres no escuro”, “Agora **fecha** a porta”.

Repare-se, ainda, como esta troca de papéis é enfatizada através do uso da hipérbole que revela um irmão de cinco anos que se destaca do mais velho, porque é mais corajoso, e, por isso, metaforicamente, parecia voar: “O meu irmão estava a saltar em cima da cama. Tanto que parecia voar”, “E depois saltou tão alto que as mãos dele quase tocaram no teto”.

### 3.5.3 A ilustração: o poder das imagens

João M.P. Lemos assina as ilustrações que se caracterizam pelo recurso a jogos de luz e sombra, revelando uma singularidade do traço e evidenciando uma interessante vontade de narrar (Silva, 2011: 22).

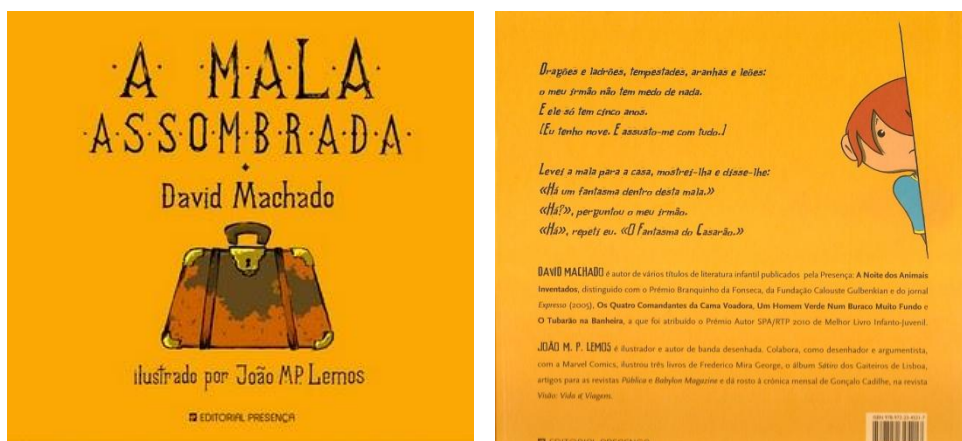
Segundo o ilustrador, em entrevista gentilmente cedida por e-mail, a principal razão que o levou a aceitar o convite de David Machado prendeu-se com “o modo não só inventivo como também absolutamente desprovido de instintos condescendentes com que David escreve para crianças”.

As ilustrações e a caligrafia da capa foram feitas a tinta-da-China sobre papel e coloridas em Photoshop, com a peculiaridade de serem todas desenhadas num tamanho menor que a impressão no livro.

A capa põe em destaque uma mala em tons acastanhados, sugerindo o desgaste do tempo provocado na mesma, facto que está associado ao título do conto que remete para algo antigo, misterioso, assombrado.

Tal como refere Ana Margarida Ramos, “Na amplificação ocorrida no tratamento visual - gráfico - da capa, tem-se assistido, cada vez com mais frequência, a um alargamento, às vezes no sentido de prolongamento das informações (tanto do ponto de vista textual como, principalmente, icónico) para a contracapa, com a qual interage” (Ramos, 2007: 56). Deste modo, assiste-se aqui a um jogo implícito entre a capa e a contracapa; nesta última destaca-se a representação de um rapaz, cujo corpo não aparece integralmente e cuja posição indicia que está a espreitar, o que alude, mais uma vez, à mala e, conseqüentemente, à ideia associada ao adjetivo “assombrada”.

Assim, a articulação entre capa e contracapa promove o mistério, o secreto, o desconhecido e a potencial revelação, se se estiver disposto a “espreitar”, o que aguça o espírito do leitor (Ilustrações 1 e 2).



Ilustrações 1 e 2 – A Mala Assombrada

As guardas iniciais e finais são um quadriculado, em dois tons de castanho, (cor associada à mala que aparece na capa) onde aparecem, alternadamente, o contorno de duas caras, evidenciando dois estados emotivos diferentes, um de alegria (quadrícula em

castanho claro) e outro de tristeza, (quadrícula em castanho claro) simbolizando os dois irmãos e sugerindo uma espécie de jogo (Ilustração 3).

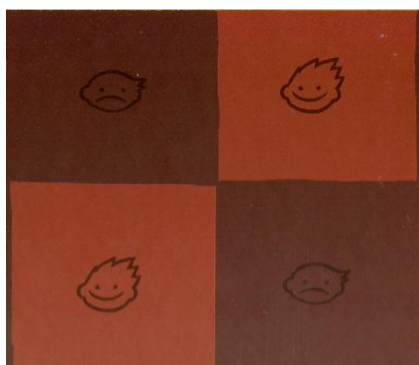


Ilustração 3 – *A Mala Assombrada*

Ao longo de toda a narrativa, é visível um jogo de luz/sombra e alternância de cores o que evidencia o caráter misterioso da história, e permite diferenciar, inúmeras vezes, o real do imaginário, o visível, a casa iluminada (tons claros) e o que não é visível, a casa às escuras (cinzentos: carga semântica negativa).

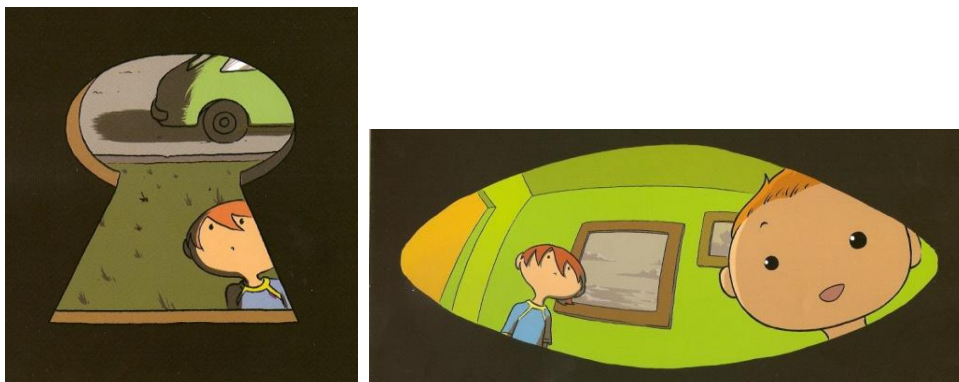
Há um enorme destaque dado à mala, que surge em tamanho exagerado, relativamente à personagem principal, na parte inicial da narrativa, o que acentua a vontade de conhecer o desconhecido, isto é, a revelação que esta pode conter e também a dificuldade em cumprir esse desejo (Ilustração 4).



Ilustração 4 - *A Mala Assombrada*

Após a abertura da mala, sugerida através de um mecanismo complicado da mesma, este elemento deixa de aparecer e surge apenas no final da história, em destaque, quando esta volta a ser encerrada, contendo uma potencial revelação para um outro alguém, evidenciando a circularidade narrativa.

Há também duas imagens, uma da fechadura da mala e outra do olho do pai dos protagonistas, que sugerem a visualização da história através da perspetiva de outra pessoa; no caso da fechadura, um potencial alguém que espreita de dentro da mala e, no caso do olho, a perspetiva do pai que observa o que se passa (Ilustrações 5 e 6).



Ilustrações 5 e 6 - *A Mala Assombrada*

As imagens dos dois irmãos são as únicas, no que diz respeito a personagens, que aparecem ilustradas e está bem patente a representação dos estados de alma, o mais velho através de expressões faciais que revelam medo, desconfiança, incredulidade e o mais novo através de feições que exprimem curiosidade, regozijo e autoconfiança, o que, neste caso, é enfatizado pela figuração do cabelo arrebitado em contraste com o do outro irmão.

Associado à representação dos protagonistas surgem, aquando da troca de papéis, dois elementos do real, os pijamas, que contribuem para enfatizar a cumplicidade entre irmãos e corroboram o ambiente familiar em que decorre a ação; estes destacam-se pelo tamanho e pela cor (amarelo, referente ao irmão mais velho, e vermelho, referente ao irmão mais novo).

No espaço pictórico, é dada uma grande importância a alguns elementos do real que se destacam, isoladamente, e em tamanho exacerbado, ocupando, muitas vezes, uma página (lápis, porta do quarto, torneira, candeeiros, tomada, lanterna, relógio de parede, lâmpada, etc.) e que estão implicados com o estado emocional das personagens.

Há também alguns elementos do real que aludem às personagens que participam na ação, como o pai, mas que não estão representadas na mancha gráfica, são apenas sugeridas pelos pormenores que lhes estão associados (óculos, jornal, telemóvel, chinelos, etc.).

Assiste-se também à introdução da criança, potencial leitor, num jogo intertextual, remetendo-a para o universo dos vídeos-jogos, através da imagem simulada da criança narrador que, através da cor amarela, destaca um conjunto de pequenos fantasmínhas,

aludindo-se, mais uma vez a um jogo, já que o fantasma não passava de pura imaginação (Ilustração 7).



Ilustração 7 - A Mala Assombrada

Surgem alguns procedimentos representativos da B.D., como os balões de fala, ora com representações pictóricas, ora com segmentos textuais, que contribuem para a apreensão da mensagem.

Há ainda a presença de certos elementos figurativos através de linhas de contorno que têm implicações semânticas, como, por exemplo, a mala, a casa e a própria personagem narrador, que não escaparão ao olhar atento dos pequenos leitores.

Sugestões de movimento são dadas através da dispersão de elementos na página.

Destacam-se, ainda, na interseção entre o textual e o pictórico, alguns segmentos verbais que, pela sua disposição, pelo tamanho da letra, (maior ou menor), pelo desfocado, pelo tremido ou pela alteração de cor na mancha gráfica, acompanham e reforçam a mensagem verbal e evidenciam até algumas emoções que não são referidas (Ilustração 8).



Ilustração 8 - A Mala Assombrada

## 4. Conclusão

### 4.1 Enquadramento do autor nas novas tendências da literatura contemporânea de potencial recetor infantil

A opção por realizar um estudo académico da obra para a infância de um autor recente, David Machado, inserido nas novas tendências da literatura de potencial recetor infantil, constitui uma mais valia e é um fator de reconhecimento de que esta já há muito se desligou do estatuto de “literatura menor” e começa a ser uma produção legitimada.

David Machado, um autor do século XXI, insere-se nas novas tendências da literatura de potencial recetor infantil e é bem visível, no conjunto das suas obras para a infância, a continuidade de temas relacionados com a realidade sem, no entanto, deixar de se perceber uma certa continuidade com a tradição, quer pela resolução positiva da intriga e dos conflitos, quer pelos finais felizes que as suas narrativas apresentam, quer até pela ausência de nomes próprios dados às personagens, em alguns dos seus contos.

A temática animal, uma das mais produtivas da literatura infantil, é revisitada num dos seus contos, *A Noite Dos Animais Inventados*, e transporta-nos para uma multiplicidade de formas, tamanhos, aparências e *habitats* e a temática ecológica também é retratada no conto *Um Homem Verde Num Buraco Muito fundo*, onde se destacam alguns elementos reveladores das preocupações ambientais do autor, embora sem fazer destes temas o polo fulcral das suas intrigas.

Um dos pontos que mais aproxima David Machado das grandes tendências dos últimos anos, no que diz respeito à literatura de receção infantil, é a importância que atribui ao maravilhoso, à fantasia, à capacidade de sonhar, não descurando a realidade porque, tal como o próprio refere “para passar para o mundo da fantasia é mais interessante o prosaico que o sobrenatural” (Maldonado, 2011: 17).

Assim, o grande eixo de suporte de todas as narrativas prende-se com o recurso ao maravilhoso e/ou fantástico, onde se valoriza o mistério e a aventura, transportando o leitor para uma dimensão onírica, sem nunca se desgarrar totalmente da realidade.

#### 4.1.1 Características do autor identificadas ao longo da obra

O estreito mundo infantil é alvo, na obra do escritor, de uma reconfiguração onírica potenciadora da imaginação e da criatividade. O autor constrói argumentos narrativos que combinam, de forma hábil, o universo realista com o maravilhoso, explorando as vertentes da fantasia e da imaginação.



As potencialidades do imaginário são percorridas pelo humor, por um sentido cômico que desarma o leitor e cria um efeito de surpresa que o faz sorrir. É a promoção do *nonsense* que desconstrói estereótipos e ideias feitas, um intento declarado do escritor: “Penso que em todos os meus livros existe o propósito claro de desconcertar o leitor, de o inquietar e de no final o deixar com novas questões às quais ele mesmo terá de responder” (Maldonado, 2011: 15).

O inesperado (um rapaz de cinco anos que vai gerir os medos do irmão mais velho), o ilógico (uma panóplia de animais, incluindo um dinossauro, que enche o quarto de quatro irmãos) e o absurdo (um rapaz que pesca um tubarão e o leva para casa) criam um efeito surpresa no leitor, desconcertando-o.

Tal como refere Myriam Ávila, não importa que as histórias sejam absurdas, desde que a coerência textual e a lógica permaneçam intactas (Ávila, 1996: 63), o que realmente acontece nas intrigas criadas por David Machado.

Assim, apesar desta desconstrução de estereótipos, todas as peripécias são descritas como possíveis e verosímeis dentro do universo narrativo, e é isso que atribui coerência às narrativas, cujo desfecho, apesar de, muitas vezes, ser inesperado, nunca desilude o leitor, porque a ordem é reposta pelo recurso à imaginação (em *A Noite Dos Animais Inventados*, a panóplia de bichos acaba por sair do quarto entrando num comboio mágico que os leva até à floresta mágica).

O universo das narrativas de David Machado é povoado de sentidos simbólicos muito fortes, o que possibilita uma leitura muito enriquecedora que ultrapassa a realidade e importa um sem número de sentidos implícitos a explorar. A título de exemplo, veja-se a simbologia da numerologia: o número quatro, em *A Noite Dos Animais Inventados* e *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, é sinónimo de totalidade, representa a força da união.

As personagens comungam de características comuns e experimentam emoções em conjunto, unem-se em torno de universos imaginários, que surgem da transfiguração do real que potencia a fantasia, ultrapassando as barreiras da realidade, porque, para as crianças, não há limites para a imaginação, como é referido no conto *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, “quando sonham, vão dar a volta ao mundo numa cama puxada por balões de todas as cores”.

A união permite a criação de um mundo de fantasia perfeito, onde todos contribuem para um mesmo sonho e participam do mesmo clima de transfiguração do real, um cruzamento perfeito entre realidade e sonho.

Em todos os contos, é possível perceber a relação de empatia e proximidade que

o autor tenta criar entre o potencial leitor e as personagens, construindo histórias próximas do universo infantil, criando, muitas vezes até, uma relação de diálogo implícito entre o narrador e o narratário, apostando em perspectivas narrativas a partir do ponto de vista infantil.

As personagens dos contos de David Machado são aventureiras, determinadas, corajosas, cúmplices e companheiras nas brincadeiras. É um universo infantil oposto ao dos adultos que cria empatia com o potencial leitor. As crianças vivem este universo onírico sem a intervenção direta dos adultos e criam soluções para os problemas que surgem, revelando autonomia criativa.

Nenhum adulto participa no mundo de faz de conta, porque parece estar vedada aos “grandes” esta capacidade de transfiguração do real, esta habilidade imaginativa que se atreve a inventar mil e uma histórias e a participar delas como se estivessem de facto a acontecer. As exceções são apenas o Professor Maior, em *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, e o avô, em *O Tubarão Na Banheira*. O Professor participa, de forma indireta, fornecendo aos quatro amigos o saber livresco, necessário à consecução da grande viagem, mas acaba por lhe ser concedido o direito a participar no mundo imaginário, porque este revela uma jovialidade de espírito que o aproxima das personagens do conto: “Apesar de parecer muito velho, mantinha uma juventude infinita nos seus olhos azuis”. O avô, pela idade que tem, e acrescentando o facto de ter perdido os óculos, revela-se companheiro do neto e participa das atividades num clima de cumplicidade reforçada pela ausência de uma visão perfeita.

Esta proximidade entre gerações não deixa de estabelecer, também, uma ponte com a realidade, tal como refere o próprio autor em entrevista à revista *Solta Palavra*: “Os avós têm um papel muito interessante na vida das crianças. São sabedoria e experiência, claro, mas depois são mais permissivos que os pais (...) por vezes eles próprios quebram regras importantes só para não deitar por terra a fantasia das crianças” (Maldonado, 2011: 17).

O contexto familiar tem um peso muito forte em todas as narrativas, embora surja, ao longo da intriga, de forma não declarada. A família faz parte da vivência das personagens e aparece com tarefas tipificadas (os pais jogam às cartas, em *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, dormem no quarto ao lado dos irmãos, em *A Noite Dos Animais Inventados*, ou veem televisão no sofá da sala, em *A Mala Assombrada*), mas a sua importância é sólida, porque atribui credibilidade às histórias, reforça estabilidade e promove o reconhecimento e a identificação dos leitores com os ambientes e situações retratadas.

O triângulo casa-família-escola está muito presente nas diversas narrativas, como, por exemplo, nas referências à casa, à escola ou aos elementos da família. Este universo, vivido pelas personagens e próximo do vivenciado pelo potencial leitor, atribui credibilidade e verosimilhança à intriga e cria, também, uma relação de proximidade emotiva com o narratário que revê o seu próprio mundo através dos olhos das personagens.

A combinação de objetos reconhecíveis e identificáveis com usos fora do comum sublinham a dimensão humorística do texto, colocando a ação a trilhar os limites da verosimilhança.

A valorização do estudo e do conhecimento é também um eixo que atravessa as narrativas de David Machado, ora pela inclusão da necessidade do conhecimento para ultrapassar dificuldades, em *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, ora pelos apontamentos que o pequeno herói regista no Caderninho das Palavras Difíceis, em *O Tubarão Na Banheira*. O elogio do conhecimento concretiza-se em tarefas lúdicas desprovidas de carácter obrigatório, válidas pelo ultrapassar de “complicações” que surgem ao longo da brincadeira.

É ainda de salientar algumas referências intertextuais que figuram de forma dissimulada nos contos *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora* e *O Tubarão Na Banheira*.

#### **4.1.2 A linguagem: o poder expressivo da palavra**

Segundo Ana Margarida Ramos, “Do ponto de vista linguístico e formal, os melhores textos literários para crianças distinguem-se pelo criativo e inovador – às vezes subversivo e com intenções simultaneamente lúdicas e didácticas – da língua alvo de experimentação e de jogos de palavras e de ritmos” (Ramos, 2011: 9).

David Machado também não desilude ao nível linguístico e apresenta narrativas onde a linguagem, sendo simples mas expressiva, aparece dotada de uma enorme riqueza vocabular, assumindo até uma vertente pedagógica, como é o exemplo do “Caderninho das Palavras Difíceis” do conto *O Tubarão Na Banheira*.

O uso de inúmeros recursos linguísticos, como comparações, metáforas personificações e antíteses, ora sugerem sentimentos e emoções, ora exprimem a importância do onírico e o poder de evasão pela imaginação, promovendo a adesão do leitor à intriga e identificando-se com ela pelo poder da palavra.

Um dos recursos linguísticos que não passa despercebido nos contos é também a hipérbole que serve o absurdo e o *nonsense*, desarmando o leitor pelo inesperado e

criando muitas vezes um efeito cômico.

O registo sensorial é recorrente e a verosimilhança é conseguida através da visualização da ação trazida, sobretudo, pelas sugestões visuais e auditivas ou até pela adjetivação expressiva.

O jogo de palavras emerge na repetição paralelística de palavras ou expressões, que promovem um ritmo acelerado da narrativa: “A repetição da palavra *inventado* ao longo das páginas, numa lengalenga que ainda hoje tanto diverte os leitores, surgiu aqui, sobretudo porque eu próprio me diverti a acrescentá-la. E no final dei-lhe um título: *A Noite dos Animais Inventados*” (Machado, 2011: 13).

Há ainda um diálogo muitas vezes velado entre narrador e leitor, quer pelos apartes que surgem ao longo das narrativas, quer pela inclusão do leitor na partilha de sentimentos (“Bom toda a gente que já brincou aos polícias e ladrões, sabe (...), em *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*).

#### **4.1.3 A ilustração: um contributo para a leitura**

A ilustração assume uma grande importância no livro infantil, como refere Ana Margarida Ramos, “não só na atracção da atenção do leitor, sobretudo do mais pequeno, que ainda não domina a linguagem escrita, mas também na cristalização da mensagem do texto, conferindo-lhe um ou mais sentidos e facilitando a comunicação” (Ramos, 2007: 18).

Os contos de David Machado vivem do universo criativo do autor que tão habilmente constrói universos oníricos capazes de transportar o leitor para uma dimensão potenciadora da imaginação e da criatividade, mas o contributo dado pelos ilustradores não pode, de maneira alguma, ser menosprezado.

A componente pictórica dialoga com a componente textual potenciando novas leituras implícitas do texto, é um trabalho de complemento e enriquecimento, como refere David Machado: “Para mim não faz sentido distinguir o texto e deixar de lado as ilustrações (...) um não vive sem outro, complementam-se a vários níveis, é uma espécie de dança” (<http://otubaraonabanheira.blogspot.com/>).

As ilustrações dos contos de David Machado são assinadas por diferentes ilustradores (Teresa Lima, Margarida Botelho, Carla Pott, Paulo Galindro e João M.P. Lemos) que, à sua maneira e com o recurso a diferentes técnicas, fizeram a leitura das obras e as reescreveram por imagens.

Em todas as obras se percebe essa forte ligação entre o discurso linguístico e o texto icónico, destacando-se alguns elementos em comum que contribuem sempre para

um processo de amplificação visual que tem implicações na leitura e na apreensão da mensagem.

Podem, assim, destacar-se alguns pontos em comum na análise deste *corpus* literário:

- a articulação entre a capa e a contracapa que aparecem sempre relacionadas com o título, deixando antever peripécias e aguçando a curiosidade do leitor;

- as guardas iniciais e finais completam-se, muitas das vezes permitindo o estabelecimento de uma relação de sentido entre ambas, e, sendo uma amplificação da ilustração, ora sugerem o contexto familiar onde se desenrola a ação, ora têm a aparência de esboços ou pequenos esboços da narrativa. Sugerem, tal como as páginas de créditos, algumas peripécias e pormenores da intriga, fornecendo alguns dados sobre a mesma, despertando a curiosidade do leitor;

- o destaque cromático e o recurso a jogos de cor/sombra evidenciados em algumas narrativas é também sinónimo de mensagem implícita;

- as ilustrações, primeiro de página simples, vão crescendo e ocupam, muitas vezes, todo o espaço da página dupla;

- há inúmeras sugestões de movimento através da dispersão de elementos ao longo da página;

- o uso de linhas e tracejados é também notório em algumas ilustrações e sugere sempre ligações e trajetos das personagens;

- surge, também, em muitas das obras, a “presença ausente” do corpo das personagens, na totalidade, sendo estas aludidas ou representadas até, por pequenos pormenores, o que acentua em todos os casos a cumplicidade entre as personagens;

- muitas vezes, a expressividade do texto pictórico é acentuada pelo destaque dado aos pormenores da intriga que confirma a forte marca humorística;

- o texto icónico também não descarta a intertextualidade entre as obras, observável em *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora* (com o intertexto *A Noite Dos Animais Inventados*) e *O Tubarão Na Banheira* (com o intertexto *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*) .

Após a análise da obra de David Machado, onde é visível, como eixo coesivo da poética do autor, a articulação entre o real e o onírico, valorizada pela arte visual dos ilustradores, fica bem evidente, tal como Ana Margarida Ramos refere, que a literatura contemporânea de potencial recetor infantil conquista cada vez mais uma legitimidade no panorama literário, deixando de estar subjugada à dimensão pedagógica e moralizadora ou ser um produto de mero entretenimento para crianças (Ramos, 2011: 10):

“Não quero que os meus valores ou a minha moral ou a minha perspectiva das coisas exista nos meus livros (...) Quero que as crianças leiam os meus livros e identifiquem elementos na narrativa e na linguagem que pertencem ao seu mundo, que isso lhes sirva de farol para se orientarem pelas páginas, mas também que descubram outras referências que lhes são estranhas e difíceis e desafiadoras e que aprendam sozinhas a navegar entre elas, mesmo que isso as leve a lugares onde eu não estou (...)” (Machado, 2011: 14).

#### **4.2 Limitações do estudo**

O estudo que me propus fazer tinha, como propósito inicial, um trabalho prático-experimental com alunos do sétimo ano de escolaridade, que seriam levados a produzir textos a partir de um excerto da obra *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, e que visava identificar as potencialidades da obra em contexto educativo.

Todavia, e por falta de tempo efetivo para concretizar esta atividade em contexto escolar, atempadamente, optei por não a realizar, uma vez que a análise do *corpus* literário em estudo se revelou um trabalho muito moroso, com inúmeros caminhos de análise e pleno de interpretações simbólicas implícitas, os quais não poderia deixar de considerar.

#### **4.3 Sugestões de estudos de aprofundamento do trabalho**

Considero que a análise do *corpus* da obra infantojuvenil de David Machado não se esgota no estudo feito, já que outras perspetivas ficaram por explorar. A título de exemplo veja-se a associação do conto *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora* com o intertexto *Se A Minha Cama Voasse* (filme da Disney, vencedor de um óscar da Academia para melhores efeitos especiais), que revela tantos pontos de contacto com a narrativa em estudo e que poderia ter sido um tópico a seguir na análise da obra.

O *corpus* em análise é tão rico do ponto de vista simbólico que muitas outras perspetivas poderiam ser tidas em conta.

Outros estudos da obra de David Machado, nomeadamente do romance *O Fabuloso Teatro Do Gigante*, de 2006, e do livro de contos *Histórias Possíveis*, de 2008, ambos publicados pela Editorial Presença, serão por certo interessantes do ponto de vista da análise de cariz crítico-literária.

## 5 Referências bibliográficas

### Bibliografia Ativa:

MACHADO, David (2006): *A Noite Dos Animais Inventados*, Editorial Presença, Lisboa

MACHADO, David (2007): *Os Quatro Comandantes Da Cama Voadora*, Editorial Presença, Lisboa

MACHADO, David (2008): *Um Homem Verde Num Buraco Muito Fundo*, Editorial Presença, Lisboa

MACHADO, David (2009): *O Tubarão Na Banheira*, Editorial Presença, Lisboa

MACHADO, David (2011): *A Mala Assombrada*, Editorial Presença, Lisboa

### Bibliografia passiva

ÁVILA, Myriam (1996): *Rima e Solução: A Poesia Nonsense de Lewis Carroll e Edward Lear*, Annablume, São Paulo

BALÇA, Ângela (junho de 2008): «Literatura infantil portuguesa – de temas emergentes a temas consolidados», *E-Fabulations/ E-Fabulações. E-Journal of Children's Literature / Revista eletrónica de literatura infantil*, 2

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain (1994): *Dicionário dos Símbolos*, Teorema, Lisboa

COSTA, J. Almeida e MELO, A. Sampaio e (1994): *Dicionário de Língua Portuguesa*, Porto Editora, Porto, 7ª edição

COSTA, Maria José (1992): *Um Continente Poético Esquecido: As Rimas Infantis*, Porto Editora, Porto

GOMES, José António (1998): *Para uma História da Literatura Portuguesa para a Infância e a Juventude*, Instituto Português do Livro e das Bibliotecas, Lisboa

MACHADO, David (setembro de 2011): «Livro = Diálogo», *Solta Palavra*, 17, pp. 11-14

MALDONADO, Manuela (setembro de 2011): «Conversa com... David Machado», *Solta Palavra*, 17, pp. 15-17

RAMOS, Ana Margarida (2007): *Livros de Palmo e Meio, Reflexões sobre Literatura para a Infância*, Editorial Caminho

RAMOS, Ana Margarida (2008): “A *ilustração como arquitectura de mundos possíveis: o caso de Teresa Lima*”, *No Branco do Sul As Cores dos Livros*, Encontros sobre Literatura para crianças e jovens, editorial Caminho, pp. 255-272

RAMOS, Ana Margarida (2010): «**Hipopóptimos** e outros bichos que não há que há: contributos para a construção de uma enciclopoética animal» in DUARTE, Rita Taborda (coord.), *Palavra de trapos – a língua que os livros falam (XVIII Encontro de Literatura para Crianças)*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, pp. 151-164

RAMOS, Ana Margarida (2010): *Literatura para a infância e Ilustração, Leituras em Diálogo*, Tropelias e Companhia, Porto

RAMOS, Ana Margarida (setembro de 2011): «Uma década de produção literária para a infância (2000-2010)», *Solta Palavra*, 17, pp. 3-10

SILVA, Sara Reis da (2010): *Encontros e reencontros, Estudos sobre Literatura Infantil e Juvenil*, Tropelias e Companhia, Porto

SILVA, Sara Reis da (setembro de 2011): «As “invenções” de David Machado: uma leitura das suas narrativas vocacionadas para a infância», *Solta Palavra*, 17, pp. 18–22

## Sitografia

<http://machado-david.blogspot.com/> – Blogue de David Machado (Acedido a 25 setembro 2012)

<http://machado-david.blogspot.pt/p/livros.html> – Sobre as publicações de David Machado (Acedido a 23 de setembro de 2012)

<http://otubaraonabanheira.blogspot.com/> Sobre *O Tubarão na Banheira* (acedido a 15 de setembro de 2012)



Brites, Andreia, “Recensão a *O Tubarão na Banheira*”, in *O Bicho dos Livros*, 27 de novembro de 2009, disponível em <http://obichodoslivros.blogspot.pt/2009/11/o-tubarao-na-banheira-david-machado.html> (acedido 12 setembro 2012)

Pimenta, Rita, “Dar Música à Família”, in *Letra Pequena*, 16 janeiro 2010, disponível em <http://bloques.publico.pt/letrapequena/2010/01/16/dar-musica-a-familia/> (acedido a 17 maio 2012)